

E-MAGAZINE



2005 11
电软视点 育碧冲击网游市场！无极缔造电影游戏神话！
www.fhni.net
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
①赠品
樱大战女主角海报
随机获取一款
赠品②
③赠品
战神制作花絮
小熊、卡卡被痛……
革命354终结篇
忍者外传全BOSS
限定时间内不防御击倒
铁拳5隐藏搞笑动画
极密打机5大攻略
DEMENTO狂乱
浪漫沙加 吟游之歌
火炎纹章 苍炎的轨迹
洛克人ZERO4
脱狱潜龙2
大关注 超大作情报公开！
波斯王子3
新鬼武者/樱花大战5
旺达与巨像
铁板推荐特快料理 任天狗
捉猴记P！/MOTO GP4
宇宙战舰大和号 二重银河的崩坏
翡翠帝国/美女神偷
大策划 编辑部强硬关注！
游戏类型的回顾溯源
星战游戏30年
光与暗永恒的对决
电子游戏综合情报志
总158期 定价：9.80元
ISSN 1006-5032
9 771006 503000
11>

电子游戏软件

Vol.158 2005 / 11

半月刊 每月1日 / 15日出版
创刊时间：1994年 定价：9.8元

主办单位：中国科协工程学会联合会
社　　长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨恒来 杨帆
联系地址：北京 81-69信箱
邮政编码：100061
编辑电话：010-64472729-412
电子邮件：vgame@public.bta.net.cn
传　　真：010-64472184
邮购电话：010-64472177 64472180
广告部电话：010-64472920
广告联系人：佟晨
广告部电邮：vgame@public.bta.net.cn
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
订　　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告许可证：京西工商广字0055号
常年法律顾问：刘岩　北京嘉达律师事务所

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称视点射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

编辑手札

说话奔E3

又到时候了，每到这段时期电软编辑部就很躁动，新闻王小流一边整理手头的资料一边广播着今天最新的国际大事，搞得各自忙着手头工作的老家伙们被他充满性情的声音所打动……而事实上，我们根本就是不为所动，让他瞎嚷嚷去好了。

当然，小流实力瞎嚷自有他的瞎闹之道，却绝非大伙不给他面子，此时此刻，所有人都在忙着寻思一件事——E3时刻怎么享受？

特派记者准备工作很忙乱。为了能够详细的报道E3展会，尤其是新世代主机正式拉开战幕的第一次正面交锋，编辑部上下早早地开始了繁忙有序的策划准备工作。当然，从杂志的出版周期上来看，E3上一些有些苗头的情报不少读者可能会通过网络或者其他渠道提前得到，所以在保证全面完整的报道展会外，电软将会围绕"独家、深入、内部、特别"这四个词来构成近在眼前的E3展会特辑。将会下足人力给广大读者提供非电软所不能了解的E3情报，目前特派记者队伍已经成仪，动身在即，究竟会给广大闯关族带回什么内容，就看他们的本事了。

今年的展会其实有点扎堆，5月E3、7月CHINAJOY、9月东京展再到年末香港、韩国等等大小展会，表面上一片繁荣。有趣的是西方世界的展会大有减少的趋向，而东方却越显勃勃生机，就真是应了那句老话了，总得有一处光亮。当然了，透过表面的繁荣看清展会的本质，除了日本的TGS2005，其他都主要是给网络游戏开道宣传的目的，与电视游戏的风霜实在是有些牵扯得勉强。这也显示出电视游戏在亚洲的尴尬，与欧美形成了鲜明的对比。

当然，比起几年前，电视游戏在各大游戏展会中还有所表现的，比如去年北京的某网游展，SONY也买下一个角落将PS2布置得严严实实，尽管显得那么另类，那么不合拍。

所以我们会继续做好我们的杂志，在中国电视游戏行业中继续极尽我们的微薄之力。我们已经用了一个十年来推动它的发展，我们也有责任和义务用上第二个、第三个十年，中国闯关族的梦想总会有实现的一天吧。

这一期的特别策划我们为广大读者准备了关于《星球大战》的内容，这次的方案是我们精心挑选的。《星战》系列游戏在国内一直是个冷门，但在庞大的系列游戏中，却有不少值得我们发现的闪光点，而这篇特辑的制作意义也在于，不要只把你的目光集中在大剧院中，我们的电视游戏里同样有《星战》的一席之地，这些作品同样是伟大的系列游戏。凡是电视游戏玩家绝对不能错过这篇花费了编辑们精力整理的专题。

正在游戏中挣扎的读者拿到本期应该也会很开心，五篇近期热门游戏的强打攻略，编辑部苦心制作，相信会解决你游戏中的全部问题。

我们没有太多的奢望，而如果对我们的杂志有什么看法的话，不要吝啬自己的想法，快给"闯关族的家"写信吧！

□文/风林

无无

■春天总让人感觉到倦怠，但我却每天都不犯困，因为北京的春天实在是太短了，没两天就到了夏天了……

■难得的清闲，冠军杯已经连续两年让我难以提起兴趣了。眼下流行的死气沉沉的对着打防守的传战和01的超级无聊阵型让我看得头皮直发麻，直把球场当墓场。

■《狂乱》真是一款让人不得不说的游戏，极力制作全攻略的我可是备受其折磨。都不用说那大怪男的旁白不合，原本看起来较正常的漂亮女孩居然也是个变态，而且其笑声功力远超常人。深夜赶攻略的我一次不慎被其KO，被迫听了她那长达一分钟左右的超强笑声，酸倒到死……以至于攻略完成后的时常精神恍惚，如身处梦中，经常思后想，于是变被动挨打为主动出击，把那个姐姐的笑声设为手机铃，这样几天下来拉冷了就听一下这个，对安志人类的抗压能力大增。不过就苦了各位无辜的同事们，只要我电话一响，他们的噩梦也就开始了……



北斗

■上周参稿后朋友生日，过去狠撮了一顿火锅，吃得肚皮滚瓜溜圆，最后在去300路公交车站坐车回家的时候把腿扭了……在家呆了八天负责ZERO4攻略都是把腿养好，结果在攻略完毕后在往编辑部的路中再次将腿扭伤……

■最近早餐定为一个荷包蛋一杯牛奶雷打不动，QQ上的个性签名也改了，结果N多来自南方的朋友纷纷询问"荷包蛋"是何方神圣？

■这次的ZERO4难度下降不少，特殊装备的合成系统让人感觉本该一向追求纯粹动作技术的ZERO系列在发展方向上似乎有点……要想全S又得花上一番功夫了。



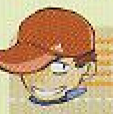
↑现在的BOSS了啊，真是一代不如一代了啊



布塔

■近日来，北京的天气变化较为频繁，让人难以掌握。再加之原本春季就是疾病多发季节，编辑部内很多同志都不幸感上了感冒，我也没能逃脱……在这方面，小流就做得很好，现在他坚持每天骑车上下班，确实起到了锻炼身体的作用。大家都决定要向他学习，于是就经常能够看到有人要着小流的那辆轮子小小的、可爱的折叠自行车在楼道中穿梭往来的景象。就这样，全民健身运动在电软编辑部内热火朝天地开展起来了……

■另外还有一个热闹的地方，那就是www.magiczone.cn论坛了。这里将成为编辑与广大朋友进行交流的另一个重要窗口，大家有什么问题或者话题都可以来到这里询问和讨论。作为一名编辑与读者朋友进行交流和互动是十分必要和开心的事情，我最基础的工作就是为大家提供更多有用的咨询啊。在这里想对大家说一句：和电软一样，论坛的成长与发展也同样离不开大家伙的支持！



待菜

■邀请美女共餐，席间瞥见美女指间戴有戒指一枚，未解其意，遂发短信至某友人："左手无名指戴戒指什么意思来着？"少顷，友人来电："无名指是倒数第二根手指吧？"答曰："是啊。"友人又问："就是小拇指旁边那根手指吧？"答曰："是啊。"友人再问："是左手的无名指是吧？"答曰："是啊。"友人暴怒："那你还傻不拉叽坐在那儿干什么？回家歇着去吧。"



北方有佳人，绝世而独立，一顾倾人城，再顾倾人国。宁不知倾城与倾国？佳人难再得！

——西汉·李延年《北方有佳人》



特别策划 光与暗永恒的对决

星战游戏三十年 38

电软视点 无极的后电影产业，育碧的新网络战略

新淘金神话——育碧、无极、网游 9

新闻聚焦 索尼2004财年业绩状况总结 4

新闻聚焦 XBOX360外形抢先公开 5

重头攻略 狂乱 60

重头攻略 机动战士高达 一年战争 64

特别策划 寻找游戏类型原点

游戏类型的回顾溯源 54

编辑手札——2
游戏新闻眼——4
国内新闻报道——7
中国电玩榜——10

无双报道
- 新鬼武者 梦之黎明——12
- 旺达与巨像——14
- 召唤之夜 黎明之翼——16
- 罗刹·改——18
- 波斯王子3——20
- 樱花大战5 永别吾爱——21
- 块魂 人见人爱的块魂——22
- 大神——23

编辑点评——24

电玩铁板烧
- 任天狗——28
- MOTO GP4——29
- 捉猴P!——30
- 宇宙战舰大和号 双重银河的破坏——31
- 美女神偷——32
- 翡翠帝国——33

最新作游戏情报——34
人生活剧：徘徊于低谷中的AVG——46
角色：一半是湖水，一半是火焰——48
米花通信：真实世界中的虚拟宠物——49
久多良木健的PS革命（三）——50
魔盒故事（三）——51
电软剧场：游戏机P-X-EVOLUTION（三）——52
攻略人行道：浪漫沙加 吟游之歌——66
攻略人行道：洛克人ZERO 4——80
攻略人行道：脱狱潜龙2——86
秘技天地——94
科普园地：SONY STR-DB790音频放大器测试报告——96
闯关族的家——98
龙哥热线——103
大墙画廊——106
三栖下午茶——107
GAMEBAR——108
游戏发售表——110

资料栏说明



①各游戏主机的名称缩写 ②游戏类型，资料栏内使用中文注解，以使您更容易的了解游戏方式 ③游戏名称栏，共有本刊译名和游戏原名两种，根据实际内容有所区分 ④游戏厂商 ⑤使用媒体 ⑥游戏发售时间 ⑦游戏发行地区版本 ⑧游戏价格 ⑨游戏人数 ⑩游戏记忆容量（光盘媒体）或游戏容量（卡带媒体） ⑪游戏推荐玩家年龄

电击收藏 我们希望为全国玩家带去欢乐

铁拳5&狂乱隐藏动画——3'00
无坚不裂 忍者外传全BOSS限定时间内消灭——9'30
特别策划 战神制作人访谈——6'10
游戏革命 真三国无双4"夫妻搭档"（下）——19'00
游戏攻略 恶魔猎人3BOSS战S级打法分析（中）——7'00
精选百分百 杀戮地带剧情演绎（下）——15'30
最新作游戏情报——5'00
（幽游白书、前线任务在线、极限竞速永远的阿塞利亚）



封面主题：樱花大战5 永别吾爱

GAME INDEX

PS2
- 新鬼武者 梦之黎明……12
- 旺达与巨像……14
- 召唤之夜 黎明之翼……16
- 罗刹·改……18
- 波斯王子3……20
- 樱花大战5 永别吾爱……21
- 块魂 人见人爱的块魂……22
- 大神……23
- MOTO GP4……29
- 宇宙战舰大和号 双重银河的破坏……31
- 美女神偷……32
- 前线任务在线……34
- 永远的阿塞利亚 在这大地的尽头……34
- 魔法传承 小小魔法使……35
- BURNOUT3……35
- 恶魔战士 合集……35
- 幽游白书 FOREVER……36
- 横行霸道 罪恶都市……36
- 式神之城2……37
- 狂乱……60
- 浪漫沙加 吟游之歌……66
- 脱狱潜龙2……86

XBOX
- 翡翠帝国……33
- 极限竞速……34

GC
- 火炎之纹章 苍炎的轨迹……72

GBA
- 摇摆大金刚……35
- 幻想少年……37
- 洛克人ZERO 4……80

NDS
- 任天狗……28
- 锻炼大脑 成人的DS训练……37
- 炸弹人DS……37

PSP
- 捉猴P!……30
- 太空侵略者……35

特报 SCOOP 索尼2004财年经营业绩详情公开

本刊日本专讯　近日，SONY官方正式公布了2004会计年度的集团业绩详情。在公开的游戏事业方面的业绩情况中，还包括了PS、PS2与PSP的软硬件全球销售数据。

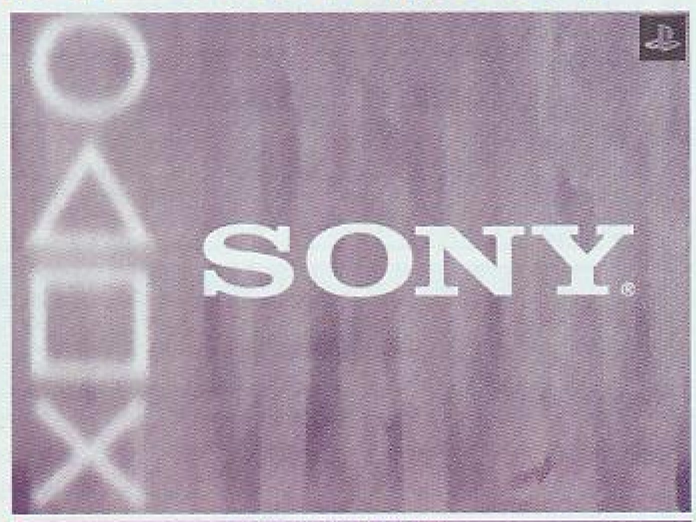


↑斯丁格担任索尼新总裁在别人眼中是一件非常荣耀的事，可是面对索尼今天的困境，斯丁格的压力也是一般人想象不到的。

截至今年3月31日，整个索尼集团的营业额为71598亿日元，比去年减少了3368亿日元，下降了4.5%。不过由于电影部门的出色表现，使得索尼集团的税后净利达到了1638亿日元，比去年增长了85.1%。索尼游戏部门的业绩也仍然在衰退，2004财年的营业额为7298亿日元，比上年降低了6.5%，营业利润为432亿日元，降低了36.1%。SCE业绩持续下滑的主要原因是目前PS2已经达到饱和状态，并且去年年底推出的超薄PS2严重缺货，也白白损失了圣诞商战的大好销售商机。面对企业目前的经营状况，索尼新任CEO斯丁格将继续进行裁员、对科研开发等非销售成本进行大幅削减，并按照计划继续上任CEO在2003年发布的3年期削减成本方案，以应付索尼的巨额亏损现状。根据分析家总结，截止于2005年3月31日的2004财政季度是索尼亏损最严重的一个阶段。

根据斯丁格下一步采取的方案，索尼将在2007年前削减总共2万员工，大约占到员工总数的12%，并将供应商数量从目前的4700家减少到1000家。

尽管如此，分析人士认为，斯丁格还将加快削减成本的进程，这位新任CEO甚至有可能将索尼的家电部门独立出去，让其另行寻找资本注入，而索尼的核心业务将专注于电影、音乐和游戏行业。这位新官上任后的三把火看来要越烧越旺了。



索尼2004年度财务报告	
电子部门	销售额50218亿日元(下降0.4%)，亏损343亿日元(上年度为亏损68亿日元)
游戏部门	销售额7298亿日元(下降6.5%)，营业利润432亿日元(下降36.1%)
音乐部门	销售额2491亿日元(下降43.4%)，营业利润88亿日元(上年度为亏损60亿日元)
电影部门	销售额7337亿日元(下降3.0%)，营业利润639亿日元(上升81.4%)
金融部门	销售额5606亿日元(下降5.6%)，营业利润555亿日元(上升0.6%)
其它部门	销售额2544亿日元(下降5.2%)，亏损41亿日元(上年度为亏损121亿日元)
索尼爱立信	销售额64.75亿欧元(增加8.5%)，纯利润2.67亿欧元
索尼BMG	销售额32.58亿美元(04年8月1日起)，亏损6600万美元

2004年度PS、PS2与PSP的软硬件出货量			
PS2主机	2004年度出货量	与前年度比较	累计出货量
全球	1617万台	减少393万台	8747万台
PSone主机	2004年度出货量	与前年度比较	累计出货量
全球	277万台	减少64万台	10249万台
PSP主机	2004年度出货量	与前年度比较	累计出货量
日本	144万台	无	144万台
北美	153万台	无	153万台
全球	297万台	无	297万台
PS2游戏	2004年度出货量	与前年度比较	累计出货量
全球	25200万套	增加3000万套	82400万套
PSone游戏	2004年度出货量	与前年度比较	累计出货量
全球	1000万套	减少2000万套	95900万套
PSP游戏	2004年度出货量	与前年度比较	累计出货量
日本	270万套	无	270万套
北美	300万套	无	300万套
全球	570万套	无	570万套

↑根据索尼公布的PS、PS2、PSP销售数据显示，目前PS2的全球销量已经逼近9000万部，实现这一成绩只用了5年的时间，而之前的PS是用了8年的时间才突破了9000万部的销量。索尼原定于2004会计年度内达成PSP出货300万台的目标，本次所发表的资料显示实际出货数量达297万台，基本上已达成原定目标。而紧接着日本与北美地区的上市后，今年度内PSP还将在亚洲与欧洲地区上市，将销量可望达成1200万台的目标。

（以上数据统计时间为：2004.4.1——2005.3.31）

特报 SCOOP 欧洲地区PSP推出日期公布 9月1日实现真正全球发售

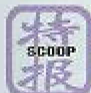
本刊讯　SCEE于4月26日正式公布，继日本、北美、韩国与东南亚之后，PSP将于今年9月1日登陆最后一站——欧洲和澳洲大陆。

欧洲地区的PSP主机原定于在3月底的2004会计年末以前上市，但因为产量限制的问题而暂缓，将产能优先供应给北美地区的上市需求。在北美与亚洲都陆续发表上市之后，欧洲与澳洲地区的上市计划终于敲定，至此，全球三大电玩市场皆已到位。

欧洲与澳洲地区的PSP主机型号为PSP-1002K（澳洲）、1003K（英国）以及1004K（其他欧洲国家），定价分别为：429.95澳元、179英镑以及249欧元。其销售的方式与美版几乎相同，都是豪华套装，以及都附赠《蜘蛛侠2》的UMD影片。只不过该影片不是随机赠送，获得方法是在第一时间购入PSP主机后，于欧洲PSP官方网站注册即可。



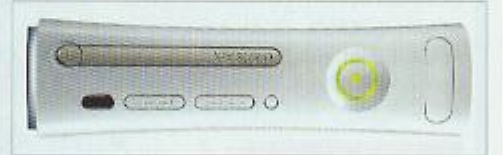




XBOX360主机外形提前曝光 效仿PS2横竖都可摆放使用

本刊讯　XBOX360原定于在5月12日的MTV频道进行首次亮相，然而微软似乎现在就有点等不及了，目前网上已经公开了XBOX360的真机外形。值得注意的是XBOX360也采用了PS2的设计，横竖都可摆放。

XBOX360主机流线型的设计与之前XBOX的方方正正相比活泼了许多，微软这次在外形的设计上显然重视了许多。而光驱并不是人们想象的那样采用吸入式设计，光驱的左侧是退仓键，而右侧则标有XBOX360的标志。在主机的正面我们可以看到并没有预留手柄的插槽，只有接收器和两个记忆卡插槽，这自然是表明了XBOX360的手柄与主机采取的是无线连接。至于在记忆卡插槽B旁边的按钮功能目前还不明确。主机偏右的按键是XBOX360的电源开关，在这个非常大的开关右侧是一个功能扩展插槽，但是这个插槽的位置在主机正面，不知道会不会不太方便。



事件 EVENT

任天堂株式会社人事变动 山内溥正式离开董事会

本刊日本专讯　4月27日，日本任天堂株式会社发表了山内溥先生将退任董事咨询委员，而转任咨询委员。这一决定将在6月29日预定在股东大会正式执行。



↑统治任天堂55年的老山内终于真正解甲归田了。

山内溥于2002年5月31日，将社长一职让位于岩田聪，并就任董事咨询委员。如今已是77岁的老山内连董事咨询委员的职位也辞去了，自此正式结束了他55年间对任天堂的统治，将在6月的股东大会上正式退任。山内氏婉言谢绝了公司提供的巨额退休金，表示“希望这些钱能对公司今后的发展做出贡献。”

山内溥还在上大学时，也就是1949年，继承了家业担任了任天堂的社长。83年发售的家庭用游戏机FC的巨大成功，使任天堂由原来一个仅制作花札的小作坊成为了一个世界性的企业。山内的后任岩田聪社长上任近3年来业绩非常不错，所以基于年纪与体力上的考虑，山内决定正式退职，今后将担任咨询委员。不过山内目前拥有任天堂全部股票的10%，是最大股东。任天堂方面认为今后在重要的时刻还是希望能听到山内先生的意见。



东芝实际演示CELL处理机能 同时处理48段影像令人震惊

本刊讯　4月20至22日，东芝在日本横滨所举办的“COOL Chips VIII”研讨会中，展出以单个CELL微处理芯片同时执行48个标准电视画质的MPEG-2串流即时解码播放的研发成果，其超强运算能力令人震惊。

在本次会上，东芝展出以单一CELL执行48个SDTV画质（与DVD相当）的MPEG-2串流即时解码播放的影片，执行的方式是由硬盘读取MPEG-2串流，以CELL进行解码，并将之缩放为8x6的框格，显示在1920x1080的HDTV显示器上。解码的过程是由CELL所具备的8个信号处理器SPE（Synergistic Processor Elements）其中的6个来执行，剩余的1个负责影像的缩放处理，另1个则是负责其它的处理工作。该执行环境是由东芝独自研发，能让软件充分发挥CELL所具备的高效能，并具备执行阶段的即时排程管理。



先前东芝曾发表，将率先把精简版的CELL应用在该公司未来主推的大尺寸SED高分辨率平面电视产品上，执行各种高级数字影像处理的工作，提升电视影像的显示品质。



《任天狗》创意独特持续热卖 NDS主机销量借此一路飙升

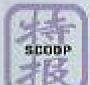
本刊日本专讯　4月21日发售的3个版本的《任天狗》到24日为止，首周销量就突破了18万份。一举打破当初《马里奥64DS》首周12万份的记录，位居DS历史上首周销量第一。

《任天狗》的发售日为4月21日（星期五），事实上在仅仅4天之内，就创造了18万的骄人成绩，如果合计7天销量的话，数字绝对更大。日本著名的杂志《famitsu》在最新一期为《任天狗》打出了40分的满分，评价其为新世代宠物游戏的革命之作。而借着这个机会，DS主机本体也受到《任天狗》销量的带动，从之前每周平均2万台左右，一气提升到9.6万台。



↑《任天狗》绝对是有史以来电子宠物中的顶尖作品。

之前推出的粉红和蔚蓝的2种新颜色也带动了NDS的销量，据业内人士分析，NDS近期的行情仍然继续看涨。上周的粉色NDS加上《任天狗》套装，现在已经成了各大电器商店最好卖的商品。



GT稳坐世界第一赛车游戏宝座 全球累计出货量突破4300万套

本刊讯　SCE于近日宣布，旗下的赛车游戏《Gran Turismo》系列，截至今年3月底累计全球出货套数已突破4300万。

《GT赛车》是SCE旗下Polyphony Digital著名制作人山内一典领军制作的仿真驾驶体验游戏，1997年于PS上首度推出，至今已于PS和PS2上推出了4款正统作品与2款衍生作品。

在去年底的《GT赛车4》发表会中，SCE公布了《GT赛车》系列全球累计出货套数达3661万套，是有史以来最畅销的赛车游戏。而在《GT赛车4》陆续于日本、北美与欧洲上市之后，累计至今年3月底全系列全球累计出货套数已达4367万套，4个月内成长了706万套之多。

在PSP发售之初，SCE就预定于PSP主机上推出《GT赛车4 携带版》，以及于PS2上推出支持网络联机对战的版本，后续并计划于下一代的PS3主机上推出续篇作品，借由强大的下一代主机带来更丰富的画面表现与更逼真的车辆。

GT赛车系列全球销量统计

游戏名	日本	北美	欧洲	累计
GT1	255万	399万	429万	1084万
GT2	171万	398万	365万	934万
GT3	189万	688万	558万	1436万
GT概念版	43万	–	98万	151万
GT4序章	78万	–	41万	119万
GT4	109万	184万	312万	625万

事件 EVENT

世嘉和From Software宣布加盟微软 水口哲也盛赞XBOX360超强机能

本刊讯　日前，日本两家著名游戏开发商世嘉和From Software宣布支持微软的XBOX360，而且相关游戏的开发工作已经开始了。

随着XBOX360发布时间日趋临近，越来越多的开发商都公开表示将会加盟微软阵营，对于微软来说，日本游戏厂商的支持尤为重要，因为XBOX在日本的失败，很大程度上就是由于缺乏本地游戏商的支持。在今年三月，日本微软先后公布了三位知名游戏制作人坂口博信、冈本吉起和水口哲也加盟XBOX360，而近日水口哲也在一次官方访谈中对XBOX360也是赞不绝口。



水口哲也认为微软在XBOX360上规划未来的高画质时代，新主机强力的硬件机能与完善的游戏开发环境，的确提供给游戏开发者更大的发挥空间，他甚至认为新主机的出现将成为崭新游戏时代的分水岭。至于他将要为XBOX360的新游戏，表示在5月E3展上会正式曝光。



E3前期次世代主机猜测不断 北美权威杂志出台PS3配置

本刊讯　随着5月美国E3展的接近，次世代主机的传闻似乎都已经让大家听腻了。然而北美的一家权威杂志却不厌其烦，再次放出有关PS3主机配置的传闻。

北美PS2官方杂志“PSM”最新一期刊登了一篇文章，猜测PS3主机可能的配置，虽然其中说的都没有涉及到重点，但是由于是出自官方杂志，所以其中说的应该可信度非常高。其猜测包括：对应四个无线手柄装置；配备两个PS2手柄接口，可外接两个PS2目前的DoulShack2手柄；有两个记忆卡插槽，可对应目前PS2的8MB记忆卡，以及未来PS3的64MB记忆卡；具备两个USB2.0连接口；具备一个MemoryStick记忆棒插槽；内置无线网络功能；对应多种视频输出规格，包含AV、S端子、色差、HDMI等。

相比微软的XBOX360，SCE对待PS3的态度一直非常低调。尽管现在索尼方面除了CELL之外没有公开透露任何有关主机的消息，不过索尼却时刻摆出一副必胜的姿态，相信在久多良木健心里已经有了非常成熟的理念了。



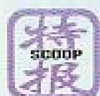
苹果意图为掌机界再添一丁 性能卓越不让目前所有掌机

本刊讯　掌上市场的壮大现在是有目共睹，因此也吸引了越来越多厂商投入这一领域。继英国的Gizmondo之后，苹果电脑也对掌机市场产生了浓厚兴趣。

据欧美方面的传闻，苹果自从靠着“iPod”MP3随身听横扫全球后，现在可能进军掌上游戏机市场，计划推出一款名为“gPod”的掌机。这款掌机将和“iPod”一样有着简洁典雅的外形，而且还搭配丰富的游戏、音乐、影片播放功能，以及内建大容量硬盘。而且传闻包含SEGA、KONAMI、CAPCOM、Ubisoft、NAMCO、EA等公司已经在针对“gPod”开发对应游戏，传闻“gPod”2006年推出。

“gPod”传闻规格■CPU：300MHz的G4处理器；作业系统：代号“Cheshire”的Mac OS作业系统；记忆体：512MB；显示卡：内置32MB绘图记忆体的3D处理器；内建硬盘：2GB；相机：内置200万像素CCD相机；液晶萤幕：65535色的彩色TFT液晶屏；影像播放模式：Quicktime player、MPEG-4、H.263、XviD、DivX；音乐播放模式：支持AAC、MP3、WAV、AIFF格式；照片播放模式：支持JPEG、BMP、GIF、TIFF、PSD、PNG格式；电池：能听16小时MP3音乐、玩游戏达6小时；无线网络：支持802.11 b /g 两种无线网络。





游戏开发逐渐成为热门行业 澳大利亚大学开设专门课程

本刊讯　澳大利亚昆士兰科技大学目前准备提升其在游戏产业的知名度，已于近日正式决定设立XBOX游戏开发课程。该大学视觉媒体系的Aster Wardhani博士目前已经从微软亚洲研究院获得了1.5万美元的初步研究费用，用来进行课程设计，以向学生传授XBOX游戏开发知识。

Ross Brown博士是澳大利亚大学IT部教职员的一个研究伙伴，微软提供的经费赞助将被用来设立一个XBOX实验室，让学生可以在里面开发XBOX游戏。Ross Brown表示，澳大利亚大学的很多IT专业学生都是狂热的游戏玩家，这使得他们能够为该课程投入极大的热情。XBOX的游戏开发课程将从明年正式开始。

目前蓬勃发展的游戏产业为IT系学生提供了最大的就业机会，游戏开发者每年创造了数百亿美元的收入。未来的游戏机提供给玩家的不仅是游戏，而且会成为未来起居室的多媒体中心，将会融合影音播放和信息功能。澳大利亚的游戏产业起步较晚，不过发展速度相当快。2003年其互动娱乐业产值就已经达到了7.96亿美元。

新闻短波



●美国任天堂于4月19日发表，将于北美推出新配色NDS主机，这款新配色命名为“电子蓝（Electric Blue）”，预定6月正式发售。由于日本地区在3月底推出黑白两色主机之后，销售量有显著成长，故本次北美地区的“电子蓝”也能为北美NDS主机掀起一波新的销售热潮。

●据美国方面的消息，微软的XBOX360许多对应游戏已经接近完成，同时也有大量优秀游戏的续作也决定在XBOX360上推出。目前已经在开发当中的软件阵容大致如下：Black、完美黑暗ZERO、光环3、死或生4、Elder Scrolls IV：Oblivian、忍者外传2、美式足球联盟2006、神父、极品飞车：极度畅想、战场2：Modern Combat、寓言2、Burnout Revenge、Project Gotham Racing 3、战争装备、Code Chronus、Kameo、Condemned、Dark Sector、Quake IV。（以上游戏均在开发当中，而名称只是暂定，准确名称有待未来确定。）



●由漫画大师Charles M. Schulz所创作的“花生家族”系列漫画，在全球75个国家都有连载，并被翻译成21种语言。而其中最让玩家耳熟能详的就是漫画明星“史努比”，如今NAMCO表示已经独家取得“花生家族”系列漫画的游戏制作版权，并会制作一系列以史努比为题材的游戏作品。

●3月29日，美国国家专利局发布消息称，加拿大显卡厂商ATI针对XBOX360所开发的特制绘图芯片，将会使用一种新专利“OSAA”，能让主机在高解析度的情况下进行反锯齿运算，而不会让运算效能有任何损失。相信使用了这一技术后，XBOX360的画面将更加无懈可击。

●近期网络上有消息流传，微软的XBOX360主机可能会有两个不同的规格版本推出，分为内置40GB硬盘的“超值版”，以及没有硬盘的“普通版”主机。其中普通版主机售价为299美元；超值版为399美元。另外超值版的硬盘中还内置了一个强化版本的《HALO2》。

●美国情色业巨头PlayBoy前阵抢占手机市场后，现在又瞄上了掌机。近日其正式宣布将《花花公子》杂志内容搬上PSP，首批推出的情色服务内容包括由10多张成人图片组成的免费图集，以及一段PSP专用格式的视频录像。



●任天堂近日公布了该公司截至2004财年初步的财务报告。任天堂的净收入达到了820亿日元，是去年的约2.5倍。截至去年年底，任天堂手头上共掌握了48.5亿美元的现金。任天堂表示，这次净收入高于预期的主要原因是NDS的热销。截至3月底，NDS的全球销量超过了600万部。

●今年三月初，《生化危机4》的制作人小林裕幸在接受美国杂志访问时表示，目前CAPCOM已经投入《生化危机5》的开发计划当中，该作会对应次世代PS3主机，而在今年的E3展上有可能会公布该作的一些相关信息。

●4月19日，美国通讯半导体厂商Broadcom对外发表将与任天堂缔结战略合作关系，提供给任天堂下一代主机“Revolution”无线网络技术的支持。包括能扩大无线网络50%通信范围的“BroadRange”技术，简化无线网络连接设定的“SecureEasySetup”软件等，让Revolution的无线网络功能在使用上更为便利。



●大型电玩《格斗之王》系列最新作《KOF NEOWAVE》，将移植到PS2上。PS2版除内容完全移植外，还加入了5名新角色。预定6月23日发售，定价7140日元。SNK还提供特制的《格斗之王》手机清洁用吊饰1套，以及特制海报1张作为游戏的特典赠品。



国内游戏新闻报道
NATIONAL GAME NEWS REPORTING

关注中国

《飙车》是国内首款赛车类网络游戏，因而受到了广大玩家较多的关注。最近天纵更亮出了“免费”的王牌，看来今天的网游的确是竞争激烈。台湾省的PSP在发售之前已经做足了准备工作，相信玩家一定会有意外惊喜。而微软在中国投资的网络体系更是一项史无前例的创举。

网络 NETWORK 《飚车》永久免费运营并启动增值服务

本刊讯　国内首款线上赛车游戏《飚车》自开启测试以来，在线人数就犹如游戏名称般一路“飚”升！迄今为止，已有几百万国内玩家通过这款游戏体验到了网络“飚车”的乐趣，并且新玩家还在不断的加入。为进一步提升《飚车》的知名度，同时也为答谢广大玩家对游戏一直以来的大力支持！天纵网络已经宣布：《飚车》于4月18日起实施“商业化永久免费运营”。同时，新颖的增值服务也正式开启。

众所周知，《飚车》中的汽车改装系统无疑是目前为止游戏最吸引玩家的地方之一。除了强劲的马力与制动系统外，汽车的外观与妆饰也尤为重要，自4月20日起，几十款图案缤纷的局部或全身汽车帖纸已经现身于《飚车》世界中，配合游戏中原有的外壳更换系统，每一个玩家都能自己设计出一辆外形独一无二的都市赛车！



而“商业化永久免费运营”是指《飚车》将在长时间永久免费的前提条件下，推出如“汽车外饰”这样的增值服务供玩家消费，以此来满足不同玩家的个性化需求！

天纵网络在近期推出的“天纵飚车游戏卡”可以购买上述游戏各项增值服务，天纵飚车卡分为2种面值，分别为：￥10元（150飚车点）和￥30元（450飚车点）。为庆祝《飚车》商业化免费运营的到来，官方特决定推出“充飚车点免费赠送CT币”优惠活动：从4月18日到5月7日内，在一天内充300飚车点送4万CT币；充600飚车点送10万CT币。第一批推出的“天纵飚车游戏卡”只限实物卡，该卡已经在国内全面上市，广大飚车一族可至各软件门店、各大书报亭购买。另外，官方还将在今后开通多种形式的购买渠道。



＊除以上图案外官方还将在今后添加更多汽车贴纸。

特报 SCOOP 中国台湾省PSP上市在即 首发当日将配合特卖活动

本刊讯　自4月6日SCEH宣布港台版PSP发售时间后，4月16日起预购活动正式在台湾省展开。目前的预约情况非常踊跃，订单数量已突破3000台。同时为了庆祝 PSP 在台湾省上市，SCEH将于上市当日在台北西门町举办盛大的特卖活动。

首批在台上市的PSP主机，由于数量有限，所以想要第一时间入手的玩家必须尽早预约。而且凡是在4月16日至5月8日到全台加盟店预约PSP的玩家，均可获得限量PSP吊饰1个。除了标准的豪华套装之外，SONY直营店与Sony Style也推出“娱乐高手组”豪华限量版，内含512MB Memory Stick Duo记忆棒、PSP专用保护贴、PSP影片转换软件“Image Converter 2”、手腕挂绳、PSP游戏《大众高尔夫 便携版》以及Sony Style独家生产的游戏收纳包等。该套装定价12300新台币。

而为了庆祝5月12日PSP在台湾省上市，SCEH宣布将在台北市西门町数字沟通中心的SONY直营店举行“PSP首‘P’特别贩卖会”活动。活动中除了有多项优惠组合方案之外，台湾省知名的电玩节目“电玩快打”主持人大炳和小佩也将现身会场，与玩家一同体验PSP的游戏乐趣。

特卖会优惠组合方案如下：

“全台独家优惠1”。活动当天前100名排队购买PSP豪华套装的玩家，将有机会以建议售价8800新台币购得“首‘P’会超值豪华版”组合，内含台湾版PSP专用机1套加PSP游戏1套，此外还可获得“PSP限量特典组”与全球独家限量“PSP 公仔”1只。

独家优惠2”。活动当天排队第101～300名购买“PSP 豪华套装”的玩家，就有机会获得“PSP限量特典组”以及全球独家限量“PSP 公仔”1只。



事件 EVENT 中国游戏业界全力倡导规范 行业自律研讨会在北京召开

本刊讯　2005年4月23日，中国软件行业协会游戏软件分会在北京市数字娱乐产业基地召开了中国游戏行业自律研讨会。本次会议制定研讨了我国首部“游戏行业自律公约”，该公约不久将公布试行。



参加本次会议的有来自网络游戏、手机游戏、电视游戏、单机游戏、街机游戏等领域的游戏行业界代表以及游戏培训机构代表。盛大、九城、金山、网易等30多家游戏界主要骨干企业以及香港、台湾省、外资在华企业的代表也参加了会议。

中国软件行业协会游戏软件分会要求所有从事游戏产品经营活动的企业规范经营行为，加强行业自律，在游戏经营中讲究社会道德和职业道德。为进一步落实中共中央、国务院发出的《关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》文件精神，促进我国游戏产业的健康发展多做贡献。

此外，会议还对由中国消费者协会和中国软件行业协会游戏软件分会联合发起、金山股份有限公司协助起草的《网络游戏服务格式合同》进行了讨论，该合同在向游戏企业广泛征求意见后也将对外正式公布，以提高和规范游戏企业的服务，保护消费者权益。



网络 NETWORK 微软打造全新中国多媒体平台 2000亿元投资创造历史纪录

本刊讯　由微软XBOX的缔造者之一KevinBachus投资成立的IDV全球媒体点播公司目前正准备与中国的清华同方以及海尔公司合作，预计今年年底在中国推出结合游戏、体育、电影、电视节目点播等功能的第二代电脑SUPERBOX。Kevin在人民大会堂召开的新闻发布会上向媒体介绍了这款历时三年开发的新型产品。

据发布会上提供的资料显示，中国广电总局曾计划在2015年发展3000万数字电视用户，而相应的投资也将达到2000亿人民币，点播型娱乐内容服务更是前景广阔。而IDV方面目前也已经与中国网通集团下属的电信实业集团公司签署了合作意向书，中国网通北京电信教育中心主任张兆新则表示，此项合作主要是网通看中该公司在网络电视领域的技术优势，至于该业务在中国的推广，还有待于内容审查和监管方面的审批。

据IDV发布的声明显示，目前他们已经投资3000万美元为其媒体平台购买了SPORTS.TV、MOVIES.TV和GAMES.TV等域名，搭配他们的SUPERBOX，用户可以搜寻全球电视频道、通过语音打开OFFICE文件并随时投入高品质3D游戏世界中。



无极 新闻发布会

电影联手网游，打造互动娱乐新体验！

4月18日，派格太合数字文化环球传媒公司和世界顶级游戏开发商育碧公司（Ubisoft Entertainment）宣布，将联合开发以著名导演陈凯歌电影作品《无极》为主题的网络游戏，以打造互动娱乐新型体验，开创国内"电影后产业"综合开发的先河。下午签约仪式在北京钓鱼台国宾馆举行，《无极》导演陈凯歌、制片人陈红、中影集团总经理韩三平、派格太合总裁孙健君以及上海育碧总裁戈翎参加了这次签约仪式。

据悉，本次合作开发的项目将是一款完全原创的民族网络游戏产品，暂命名为《无极Online》。派格和育碧公司除联手在国内开发这款游戏产品外，还将展开海外发行方面的合作。届时，《无极Online》极有可能成为第一款面向海外发行的国产在线游戏产品。

"我们很高兴将与派格合作开发这一令人兴奋的网络游戏，" Ubisoft上海公司总裁戈翎女士说，"这一协议也证明了上海制作部的开发水平已越来越得到世界的公认，我们坚信该款游戏将成功地把亚洲各国的玩家们带入一个紧张刺激的氛围中，重新体验电影的情感和历史。"

《无极Online》的版权由国内拥有，派格早在去年就与电影《无极》的版权授权意向。这款网游预计在电影《无极》上映时同步测试，正式收费时间为明年下半年。

业内人士认为电影《无极》是改编网络游戏的绝佳题材。电影《无极》共投资3000多万美金，由陈凯歌执导，谢霆锋、张东健、真田广之、张柏芝、陈红和刘烨等中日韩巨星参演，旨在打造成为一部横扫全球的亚洲版《指环王》。该片动作导演林迪安表示在动作表现方面实现全新突破，力求超越他所指导的《骇客帝国》。

《无极Online》的开发人员表示，从主题、内容和表现形式来说，这部电影本身非常适合改编成网络游戏。从目前开发的情况看，两者结合得相当紧密。由于《无极》电影内容处于保密期，网络游戏的开发人员没透露详细的策划方案。

派格董事长孙健君表示，借助优秀电影在全球的影响力，将其改编成网络游戏产品是全球娱乐业的大势所趋；电影制作方、整合营销商和技术提供商三方合作，将电影、电视、游戏、动漫和主题公园捆绑在一起，进行共同开发和整合营销，有利于打造强势娱乐品牌，并节约各自市场开发成本。

上海育碧总裁戈翎女士是本次发布会上有关游戏问题而被记者询问的焦点人物。不过由于当时只是签约发布会，因此在回答中一切详细信息都被巧妙地回避了。

记者了解到，《指环王》、《哈里波特》、《卧虎藏龙》和《骇客帝国》等众多卖座电影都已搬上游戏平台。由于电影《哈里波特》在全球的空前影响力，随之改编的系列游戏也曾排行英国游戏销售榜首，并一度出现断货的情况。

《无极》宣扬中国古典思想，可以感染东亚共同文化圈所覆盖的国家和地区，电影预计将冲刺奥斯卡与戛纳电影节，这一系列事件所造成的全球影响，将使《无极Online》游戏获得良好的全球发行环境。

另外，派格与陈凯歌还有意将合作延伸到动漫、终端产品和主题公园等电影后产业领域。双方力求更深入地挖掘电影产业市场空间，为中国电影实现跨越第二个百年提供全新的整合营销模式。



在等待了半个多小时后，陈凯歌、韩三平以及陈红等才来到会场。刚一落座立即招来了大批记者上前拍照，游戏签约会差点变成电影发布现场。

我希望自己能沉迷于游戏

在新闻发布会上，陈凯歌导演一直非常严肃。当记者问及他自己是否喜欢网络游戏时，陈导笑谈希望能在网游中找到自己的角色，并能够沉迷其中。



让《无极》成为世界一流水平的电影

在整个新闻发布会上，陈红无疑是闪光灯的焦点，但是回答问题却是最少的。惟有一句"让《无极》成为世界一流水平的电影。"显得掷地有声。

电影《无极》剧情梗概



一个女孩受到命运女神的特殊眷顾，成为世上最美的王妃（张柏芝饰），身披万千宠爱，享尽尊荣华贵，却被命运诅咒，永远得不到真爱，除非时光倒流、人死复生。然而有一个身份卑微的奴隶（张东健饰），真心爱她，以自己的生命为代价，用他非凡的、接近光速的奔跑，终于打破了加诸在她身上的命运锁链，让她返回人生的起点，获得重新选择的权利。

新淘金神话——育碧、无极、网游

4月18日的钓鱼台国宾馆，原本应该是吸引中国玩家眼光的地方，然而却成了娱乐媒体狗仔队争夺的焦点。"无极Online"的新闻发布会，结果变成了大导演陈凯歌的见面会。次日的新闻里，大肆渲染陈导笑做三国演义的不少，提到开发商育碧的却不多一在某些报道里，甚至略去了Ubi而代之"某大型网络游戏公司"，多少有点令人啼笑皆非。

不过，这起码说明了一点，育碧选择的这个版权还是有点魅力的。陈凯歌在中国电影圈里的最后努力一博，有可能让自己彻底翻身，也可能给育碧一次进入新淘金时代的机会。

实际上，这已经不是Ubi第一次触网了。但在以前的经验里，无论哪一次都没能给这个公司带来一点收获的愉悦。

2001年的时候，育碧资助当时已经濒临破产的盛大网络，并代其发售推广了Legend of Mir2传奇2。尽管1年之后，传奇2成为中国游戏史上一个真正的传奇，并最终使盛大的资产超越了Ubi集团，但育碧并未能从中获得什么好处。这次失意源于公司对中国网络游戏发展的认识不足，当然也包括一些其他没有预料到的问题。

后来，育碧又在中国陆续尝试了"古龙群侠传"和"无尽的任务"，但最终都以失败告终。前者败于产品本身的质量，后者则败于内容的水土不服，而这一系列的颗粒无收，似乎已经把育碧对中国网络游戏的兴趣彻底打入了冷宫。

然而与此相对的，MMOG在中国大陆如火借风势般正了起来，而正版单机游戏则彻底走到尽头。

*　　*　　*　　*　　*

尽管也许中国的MMOG市场尚不能比肩于Splinter Cell这类的国际AAA级产品，但其利润却一点也不差。盛大的财务报告清楚地表明，中国市场的MMOG其毛利率高达60%以上，这是目前任何单机游戏都无法企及的。

九城代理网游"奇迹"，第一年便进帐6亿，除去韩国同胞的分成和成本支出，最后到手的纯利仍然超过1亿，而这已经相当于整个Ubi集团2004年度全球利润的1/6。再比照一下Ubi达到这个指标所付出的努力，我们不得不惊叹于中国网游淘金的效率和能力！

当然，前提条件也是有的，那就是你必须做对、做好。而育碧以前的三次失利，都可谓是"误入歧途"，在这两点上栽了跟头。

所以，当利润的诱惑迫使育碧重新回过头来审视这个市场的时候，择机而动便成为其首要选择。这次的决策不能再错。

*　　*　　*　　*　　*

在育碧中国三次失败的尝试中，有两次与产品本身相关一这也许是它此次试图尝试自主开发MMOG的主要原因：国内的原创网络游戏产品，恐怕要么是开价太高，要么就是质量未能让其完全满意。独立开发不但可以解决这两个问题，对公司今后的发展也具有十分积极的意义。

然而，尽管Ubi的游戏开发能力在中国乃至世界都数一数二，但就MMOG而言，它与盛大、网易甚至金山这样的开发商比起来，恐怕并无多大的优势。尽管有着在海外成功运营和代理诸如EverQuest，FFXI这类网游巨作的经验，但Ubi自己研发的游戏却大多集中于激烈的枪战或是动作类型，对RPG和MMOG这类作品甚少涉及，唯一的产品"魔剑"现在也是惨淡经营。而育碧这个在中国具有相当知名度的游戏品牌，对于中国网络游戏玩家来说，基本上算是陌生的。





所以，我们或许很容易想象Ubi能够研发出一款具有超级视觉效果的作品，却很难预估它的原产网游究竟能有多少有趣或者说是易于为中国玩家所接受的内容。

网络游戏完全不同于单机游戏，中国的网络游戏更是从未按常理出牌过。

*　　*　　*　　*　　*

从这个角度来看，育碧最终选择无极来切入这个市场，似乎也是一个合情合理的选择一尽管差不多所有业界的专业人士都知道，由电影改编的游戏从来就没有几个获得过空前的成功，但这次，确实可能有些不同。

即使把"无极"一贯的遮遮掩掩看作是陈凯歌的故弄玄虚，我们也不得不承认，这套手法实在是很高明。对于越不清楚的东西，人们便越是会产生好奇，从而带来对产品的期盼。这个效应在电影上有之，而得到了电影授权的游戏亦有之。此外，陈凯歌的作品从来都是特立独行，感情第一，如果改编游戏能够领悟其中的精髓，确实可以做出许多不同凡响之处来。

但是，陈导的作品又恰恰可能是最不适合改编成网络游戏的东西。

正如前文所说，陈凯歌的每一部电影都重视感情，以感情为主，所忽略和虚化的便往往是背景和世界观，而这对一个网游来说恰恰是致命的。一个好的网络游戏需要突出玩家的存在感，而存在感则取决于游戏的背景和世界观。能否在版权的约束下在这方面获得巨大的飞跃，这是连育碧都必须考虑清楚的事情。

倘若电影无极带来商业上的巨大成功，那么它必然对游戏会有着强大的推动作用，但这推动受到时间的限制。网络游戏是一个漫长的过程，而电影却往往只是昙花一现。"无极Online"如果无法在电影国内上映的档期里开始收费，那么从电影里获得的收益可以说几乎为零一而这个时间表恐怕就算是十个育碧也做不到的。

那么如果电影不成功呢？我估计恐怕很多人都不愿考虑这个可能性，包括陈凯歌本身。但人一旦倒霉，越是不想要的东西就越是会来，我们只能期待运气站在导演这一边了。

最佳的结果自然是"无极"能够成为星战或者黑客之类的史诗巨片以供群众们反复咀嚼，同时续作能够源源不断地推出。如果真的能够做到这一点，那么对于网游版来说不啻是一大福音。唯一可惜的，是中国从来也未曾出现过这样的史诗。不是没人尝试，而是缺少环境。正如中国出不了WOW这种作品一样，育碧也不能。

*　　*　　*　　*　　*

网络游戏在中国仍然还是一座金山。淘金者来来去去，在其中流传着无数的神话。神话的主角可能是你一如果你装备够好、运气又够佳的话，你可以努力争取，但谁也不知道究竟是否真的会落到自己头上。

特约撰稿人/王俊生



中国电玩榜

2005年第11期
本期截至统计日期共收到有效选票1547张

C H I N A T O P G A M E S

THE MOST WANTED GAMES 近期玩家最想玩到的游戏 最期待TOP15

统计时间 4月14日－4月28日 与发售日仍然未知的FF12相比，同是重量级作品的格兰蒂亚3是RPG玩家近期最值得关注的一款作品！

1位 最终幻想12
上期 1
PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2005年底 ■价格未定



计票：901

游戏在操作方式上与系列之前的作品有着比较明显的区别，初上手时会感觉其更像是一款动作和解谜要素比较重的作品，而不像以往那样仅仅只是一款标准的角色扮演游戏。

2位 格兰蒂亚3
NEW
PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2005.8.11 ■价格未定



计票：846

SS时代曾经堪称可以媲美FF7的超级RPG作品格兰蒂亚最新作3已经确定将于今年夏天发售，而极有戏剧味道的一点就是这次本作将交由曾经的竞争对手SQUARE · ENIX进行开发制作。

3位 第三次超级机器人大战α
上期 2
PS2 ■BANPRESTO ■模拟战略 ■2005.7.14 ■8379日元



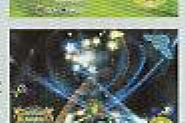
计票：792

就目前所知，"高达SEED"在本作中将参战的机体包括战舰大天使号、强袭高达、圣盾高达与自由高达。此外自由高达的全弹发射将被设定为对小队武器，对敌杀伤数量上值得期待。

4位 悠远传说
上期 6
PS2 ■NAMCO ■动作角色扮演 ■2005年内 ■价格未定

计票：634

本作有不少"灵魂能力"系列的制作组人员参予游戏的开发工作。



5位 王国之心2
上期 5
PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.1 ■价格未定

计票：607

经过一再的延期，本作最新的发售日终于确定，希望不要再次跳票了。



6位 灵魂能力3
上期 3
PS2 ■NAMCO ■格斗游戏 ■2005.9.30 ■价格未定

计票：574

新增的3名游戏角色分别为Zasalamel、Tira以及雪华。



7位 梦幻之星 · 宇宙
NEW
PS2 ■SEGA ■角色扮演 ■2006年2月 ■价格未定

计票：503

由Sonic Team负责开发，预定明年2月在北美同时推出PS2和PC版。



8位 半熟英雄4 · 7人的半熟英雄
NEW
PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2005.5.26 ■7140日元

计票：466

本作声优阵容豪华，包括丰口惠、野泽雅子、石川英朗以及佐佐木等。



9位 零 －最新作－
上期 4
PS2 ■TECMO ■动作冒险解谜 ■2005年夏 ■价格未定

计票：418

游戏将采用三位主角分支剧情系统，甚至还会有一代的女主角加入。



10位 恶魔城
上期 9
NDS ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.9.26 ■价格未定

计票：397

游戏发售日最近终于得到确定，就在今年九月底，并且将会首先发售北美版。



11位 杀手7
上期 10
PS2 ■CAPCOM ■动作解谜冒险 ■2005.6.9 ■7140日元

计票：366



12位 骑龙者2 封印之红 背德之黑
上期 13
PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作冒险 ■2005.6.16 ■7140日元

计票：271



13位 NAMCO × CAPCOM
上期 14
PS2 ■NAMCO ■模拟战略 ■2005年5月 ■7140日元

计票：245



14位 口袋妖怪 · 钻石/珍珠
上期 15
NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2005年预定 ■价格未定

计票：193



15位 影之心 · 来自新世界
上期 12
PS2 ■ARUZE ■角色扮演 ■2005年春 ■价格未定

计票：158



格兰蒂亚最新作发布游戏开发消息后马上受到了相当多的关注，SQUARE · ENIX旗下的重型砝码又增加了一枚，而梦幻之星系列终于首度登陆PS2平台，本作同时支持单机任务与网络游戏，而且将于明年初发售英文版，对日文苦手又喜欢PSO的玩家这次终于有机会大快朵颐一把，只是需要花上不少时间来等待。

本期榜主手记

中国电玩榜网上投票地址：http://www.vgame.cn
凡是参与中国电玩榜投票的玩家均有机会参与抽奖

这次电玩榜投票以后，从目前为止所收到的反馈而言似乎以正面的评价居多，当然还有一些不足之处，我们会继续努力，争取将本栏目做得更好，同时还是希望大家能够多提宝贵意见，北斗在此谢谢各位玩家朋友的支持先。说到最近的游戏，好玩的作品还真是不少，有PS2的朋友自然绝不能错过了战神；北斗由于这期负责ZERO4攻略的关系，3D版的火纹最新作苍炎的进展比较缓慢，但从目前所攻略的感受来看质量很不错，推荐！GBA玩家，尤其是喜欢高难度动作游戏的朋友，就绝对不能错过了刚发售的ZERO4，让各位和北斗一起早日达成全S之道！



近期玩家玩的最多的游戏

最流行TOP15

THE MOST POPULAR GAMES

排名	上期	机种	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	计票
1位	上期 1	PS2	真·三国无双4	KOEI	动作游戏	2005.2.24	7140日元	956
2位	上期 4	PS2	恶魔猎人3	CAPCOM	动作冒险	2005.2.17	7140日元	830
3位	NEW	PS2	战神	SCEA	动作冒险	2005.3.22	49.99美元	798
4位	上期 5	PS2	胜利十一人·在线革命	KONAMI	体育游戏	2005.3.3	7329日元	745
5位	上期 8	PS2	勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	SQUARE-ENIX	角色扮演	2004.11.27	9240日元	681
6位	上期 7	PS2	合金装备3·食蛇者	KONAMI	模拟动作	2004.11.16	7329日元	643
7位	上期 2	GBA	超级机器人大战OG2	BANPRESTO	模拟战略	2005.2.3	4800日元	629
8位	上期 3	PS2	龙珠Z3	BANDAI	动作格斗	2005.2.10	7140日元	547
9位	上期 9	PS2	实况世界足球·胜利十一人8	KONAMI	体育游戏	2004.8.5	7140日元	525
10位	上期 10	GBA	真三国无双A	光荣	动作冒险	2005.3.24	4800日元	481
11位	上期 6	PS2	武藏传2	SCE	动作角色扮演	2005.3.15	39.99美元	435
12位	上期 12	PS2	复活传说	NAMCO	角色扮演	2004.12.16	7140日元	351
13位	上期 11	PS2	GT赛车4	SCEI	赛车游戏	2004.12.28	7140日元	319
14位	上期 13	PS2	光明力量NEO	SEGA	动作角色扮演	2005.3.24	7140日元	263
15位	NEW	GBA	洛克人ZERO4	CAPCOM	动作冒险	2005.4.21	4990日元	189

由于近期大作不是很多，本期最流行榜只有两款新游戏上榜，新上榜的游戏中战神一举夺得第三名，这款由美国索尼分部历时三年花费无数精力与金钱开发出来的作品素质极为优秀，无论是操作感、爽快度、画面以及音乐都相当出色，再加上气势磅礴的背景与几乎没有读盘时间的感觉。洛克人ZERO4虽然发售时间较晚，仍然在榜单夺得一席之地，可惜这类重度向的动作游戏注定无法拥有太多拥趸。

日本硬件双周销量统计

机种	PS2	XB	DC	PSP	NDS	SP	GBA
销量	80807	657	7232	63387	73782	31717	1495

最近两周的日本硬件销量方面，总体而言没有太大波动。在被PSP连续压制将近两个月后，NDS终于以上期为契机利用游戏开始发动反攻，这次已经是最近第二次销量超过PSP了。相信随着"任天狗"的发售，NDS的销量优势还有可能进一步扩大，当然，这些都是以仅指近期的日本市场。

本期统计时间：2005.3.28—2005.4.10

英国家用机游戏周间排行榜

AMERICAN MONTHLY GAME RANKING 4月17日—4月23日

本期英国家用机游戏排行榜变化比较大，Rockstar的暴力赛车游戏"午夜俱乐部"最新作登上榜首。而排名第二的乐高星球大战，这款游戏是将外国儿童非常喜欢的乐高玩具与著名的星球大战系列联系起来制作的很有意思的作品，而且游戏中还会出现即将于今年夏天上映的星战前传3西斯的复仇中的场面哦。

排名	机种	游戏名	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	午夜俱乐部3·打击版	Rockstar	2005.4.15	赛车游戏	39.99英镑
2位	PS2	乐高星球大战	Eidos	2005.4.22	动作游戏	29.99英镑
3位	PS2	街头足球	EA	2005.3.11	体育竞技	39.99英镑
4位	PS2	分裂细胞·混沌理论	育碧	2005.4.1	解谜冒险	39.99英镑
5位	PS2	GT赛车4	SCEE	2005.3.9	赛车游戏	29.99英镑
6位	XB	DOOM 3	Activision	2005.4.8	第一人称射击	39.99英镑
7位	XB	翡翠帝国	微软	2005.4.22	动作角色扮演	44.99英镑
8位	PS2	斯诺克世界锦标赛2005	SEGA	2005.4.22	体育竞技	29.99英镑
9位	PS2	兄弟连·进军30高地	育碧	2005.3.18	动作射击	39.99英镑
10位	PS2	惩罚者	THQ	2005.3.24	动作游戏	39.99英镑

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 3月28日—4月10日

前不久发售的PS2格斗游戏大作铁拳5一上市就引起了不小的轰动，与三年前的TK4相比，两者的首周销量差不多，从目前的销量走势来看，要超过前作在日本最终29.9万份的销量应该不难。而由BANDAI制作，号称"百万级高达游戏"的一年战争虽然在销量榜上排名第二，但要达成百万销量就很有难度了。

排名	机种	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	PS2	铁拳5	NAMCO	对战游戏	2005.3.31	7140日元	220642
2位	PS2	机动战士高达·一年战争	BANDAI	动作游戏	2005.4.7	7140日元	160549
3位	PS2	胜利十一人8·在线革命	KONAMI	网络足球	2005.3.3	7329日元	92171
4位	PS2	圣斗士星矢·圣域十二宫篇	BANDAI	对战游戏	2005.4.7	7140日元	90118
5位	PS2	职业棒球SPIRITS2	KONAMI	体育竞技	2005.4.7	7140日元	55712
6位	NDS	触摸！卡比·魔法的画笔	任天堂	动作游戏	2005.3.24	4800日元	52847
7位	PS2	狂野历险 四度引爆	SCE	角色扮演	2005.3.24	7140日元	37822
8位	PS2	光明力量NEO	SEGA	动作角色扮演	2005.3.24	7140日元	25605
9位	PS2	真·三国无双4	光荣	动作冒险	2005.2.24	7140日元	25603
10位	GBA	洛克人EXE·卡内鲁小队	CAPCOM	动作角色扮演	2005.2.24	4990日元	20228





《鬼武者》系列从诞生之初就受到了玩家的青睐，并且成为PS2上首个突破百万销量的游戏，之后的两部续作也均获得好评。尽管游戏开发者曾宣称《鬼武者》的故事将在三代终结，但对于这样一个具有影响力的系列来说，没有谁会怀疑它继续推出新作的必然性吧！果然，CAPCOM近日又公布了《新·鬼武者》，本刊第一时间为您带来前瞻报道！

新 鬼武者
DAWN OF DREAMS

日本战国时期，化身为幻魔王的织田信长企图征服天下，但是持有“鬼之一族”神秘力量的武者明智左马介和柳生十兵卫相继挫败了信长的野心，并最终在本能寺之战中由左马介将他彻底打倒，这就是《鬼武者》系列前三作所描述的故事。此后，信长的重臣丰臣秀吉（也就是在前几作中曾经登场过的木下藤吉郎、羽柴秀吉）统一了日本，社会安定下来，“幻魔”和“鬼之一族”的争斗也逐渐被人们遗忘。然而在1596年，也即是《鬼武者3》的故事过去14年后，一颗带有红色妖气的流星出现在天际，与此同时日本境内不断发生灾祸和变乱，秀吉的性情也忽然大为改变。和这些异兆相呼应的，是幻魔又重新在人间蠢蠢欲动。1598年，秀吉忽然下达了一个令所有人大惑不解的命令：将全日本的樱花都集中到京都。这个命令的真实目的到底是什么？这件事情与幻魔有联系吗？就在这样的背景中，继承了“鬼之力”的主人公出现了，《新·鬼武者》的故事也就此拉开了帷幕。

PS2	本刊译名：新·鬼武者 梦之黎明（暂定名）		
动作冒险	CAPCOM	发售日未定	价格未定
	DVD-ROM	日版	游戏人数未定

记忆容量未定 · 17岁以上

关于本作系统，所知的细节还不多，具体的操作以及战斗方式等等都还有待进一步公开。不过从游戏开发者提供的情报中得知，本作将允许玩家自由控制视角。作出这个改动的原因是为了增加战斗的临场感，并且使得游戏中的谜题设置方式更加灵活。从目前公布的图片中我们可以看到"刀足轻"等经典敌人仍然会出现在本作当中，不过当然也会有其他全新的敌人种类出现。主角手持的大刀和背上的长剑都是长度相当可观的武器，同时也有一次横扫数个敌人的画面表现，相信这将是本作的卖点之一！

一刀两断的快感

一挥将长度惊人的大刀，向敌人横扫过去！前作中虽然也出现过长刀，但是并没有着重表现出一次杀死数个敌人的效果，不知道本作会有怎样的表现呢？

人称「灰烬的苍鬼」手持长刀的金发青年

主人公

这就是本作的主人公，是一个身着青色铠甲、手持长刀的年轻人，最惹眼的是一头金发。据说见过他战斗的人都敬畏地把他称为"灰烬的苍鬼"。与之前几作采用真人明星形象不同，这次的主人公是一个完全原创的人物。而他的身世来历、与鬼之一族的关系都暂时还未公布。

鬼武者形态

与主人公形象同时公布的还有这幅"鬼武者形态"的图片。从图片中我们可以看到本作的鬼武者形态的特点……

一直我们可以很清楚地看到……，但是主角的手臂上并没有类似"鬼之笼手"的物件存在，是像二代中……的能力吗？

《鬼武者》之父稻船敬二谈《新·鬼武者》

接下来让我们听一听《鬼武者》系列制作人稻船敬二先生所透露的一些消息。他首先提到，"樱花"将是本游戏中的一个关键词，本作故事与樱花有莫大的关系。关于本作的主人公设定，稻船先生认为前三作采用明星形象固然取得了很大的广告效应，但同时由于明星的契约限制等因素，也对游戏制作产生了一些影响。本次采用原创人物作为主角，可以让玩家更专注于游戏本身的内涵。在剧情方面，前三作是一个完整的故事，而本作将是一个全新的开始。当然，本作中仍然会有大量的历史人物登场，游戏中的剧情部分可能将达到三代的两倍以上。他还介绍本作将采用新的操作系统，并允许玩家自由操作视点，使得游戏的临场感和战斗的乐趣都大为增加。对于玩家最关心的"一闪"系统，本作可能会有所进化，强调使用长刀与多数敌人战斗的爽快感，相比以前的各代动作性将会进一步增强，非常值得期待！最后，关于发售日的问题，游戏目前的开发度大约是20%，发售日暂时未定，不过在5月中旬的E3展和稍晚些时候的TGS展都可能有新的情报透露！



↑稻船敬二，CAPCOM常务执行役员，负责软件开发整体统括工作，兼任第二开发部部长，是著名游戏《洛克人》系列与《鬼武者》系列的制作人。

□文责/荇菜

ワンダと巨像

一切都为再次与你相遇



"古堡迷踪"是一款充满独特魅力的动作冒险游戏，发售后凭出色的素质受到广泛好评。由原班人马负责制作的，"旺达与巨像"自公布之日起就受到FANS的关注。本作预定今年内发售。



PS2	本刊译名：旺达与巨像			
动作冒险	SCEI	2005年内	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	年龄审查中



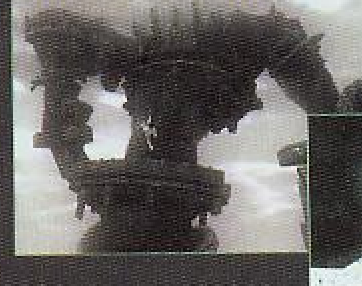
←翱翔天际间的巨像，奔驰于旷野之上的旺达和爱马，和ICO一样，旺达与巨像同样着重突出「宏大」这样一个主题。



←驾驭爱马的旺达与巨像的「近照合影」，从这个角度看上去，实在是魄力十足！面对如此程度的庞然大物，你是否会有些许的畏惧？

让我们再次投入那充满传奇色彩的冒险！

2001年12月6日，PS2主机上出现了一款非常特别的游戏——ICO。这款由SCE负责制作的动作游戏最大的特点，在于清新朴实的风格。没有过多的修饰和复杂的系统，有的只是极为简单的情节和极为简单的操作。然而就是在这简单之中，却蕴涵了无比丰富的感动。发生在少年ICO和少女尤尔坦之间那朴素但却真挚的冒险故事，至今仍让许多玩家为之感动。虽然ICO的故事随着尤尔坦送走ICO乘坐的木舟而告一段落，然而大家的思绪却不会随着城堡的坍塌而停滞。"旺达与巨像"的公布让众多FANS眼前一亮，原班人马的出动必将再一次给玩家带来无比的感动。SCE相继公布了有关本作的资料，通过那些图片以及影像，我们可以对新作的世界观有大概的了解。如今，我们又入手更多"旺达与巨像"的资料，并在第一时间呈现给大家！



←在天空的映衬之下，巨像的身形更显宏伟！隐约还可以看到主人公旺达正在巨像身上攀爬，极有气势，同时感叹之余也不免让人对本作的战斗系统充满疑惑。



→你有没有切实感受到那无比沉重的巨像所带来的压迫感？不知道如果被它踩到会是怎样一种情况呢？旺达不想，我也不想……

始终不能抑止的是
心底最深处对少女的思念

前作ICO的成功不仅仅限于出色的创意和画面，简单朴实却有感人至深的故事情节同样很好地起到了画龙点睛、突出主题的作用。游戏中的很多情节让人难以忘怀，那真挚的一幕一幕至今回想起来依旧会勾起心中的丝丝酸涩。前作在剧情方面的出色演出自然会让玩家对旺达与巨像充满好奇。新作的主要人物除旺达之外，还有一位“失去了灵魂”的少女。根据最新情报得知，旺达历经种种冒险的目的就是为了击倒所有古代神秘巨像让沉睡的少女醒来。然而至于为何要将她唤醒，却仍然还是一个谜……

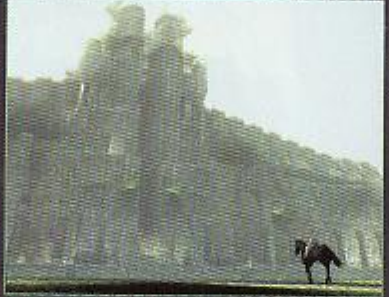


→阳光照射下的静谧建筑之中，一切都显得是那么的宁静和安详，游戏的主人公旺达怀抱少女，一副若有所思的样子……



↑旺达手持长剑指向远方，是否有何特殊含义？





↑在巨大宏伟的城墙之前，旺达的身影虽显有些渺小，但却是非常坚定，看来他已做好足够的准备迎接下面的考验。

永远无法停止的是
对古代神秘巨像的愤恨

本作中的敌对角色——巨像无疑会成为游戏中的一大看点。目前已经入手了有关于4座巨像的情报，它们各自具有不同的特征，有的全身被毛发覆盖手持巨大棍棒如同野蛮人一般；有的具有骑士外表，全身筋骨外露；有的则翱翔天空，具有华丽优雅的身姿；有的却又如野兽一样，依靠四足前行。但无论怎样，它们都是主人公不得不去面对并要击败的对手。究竟是什么使得旺达与巨像之间充满敌意？而战斗又将持续到何时呢？





→游戏中的巨像之一，有着骑士般外表的它一定会是个难缠的对手。



→天空、大地、黄沙、巨像，共同构成了一副尽显力与美的画面。



→真的是太期待与如此庞大的敌人进行战斗！那将会是怎样的一种感觉啊？

踏上未知的旅程
体验全面进化后的感动

最后，就以“旺达与巨像”中一副充满魄力的游戏截图来结束本次无双报道。旺达驾驭爱马，在黄沙漫漫的无垠大地之上，与正欲振翅起飞的神秘巨像相互对峙，魄力十足，气势满点，新作壮阔的主题瞬间得到极力的张现。“旺达与巨像”的画面充分体现了写实主义与幻想主义两种风格的完美统一，在带给玩家有如置身其中的临场感的同时，也让人极大程度地得到美的享受。从目前已经掌握的情报来看，我们有理由推测，“旺达与巨像”将在多方面超越前作ICO。而新作究竟要为我们讲述怎样一个全新的冒险故事呢？让我们静下心来，慢慢等待吧。

□文责/布塔

サモンナイト SUMMON NIGHT エクステーゼ

夜明けの翼

PS2	本刊译名：召唤之夜・黎明之翼			
动作角色扮演	BANPRESTO	2005年夏预定	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	年龄审查预定

著名的战棋游戏系列变身为A·RPG再战江湖!

前几作非常受欢迎的召唤之夜系列现在即将推出新作了，系统比起以往有很大的调整，最大的变化是强调动作性，以及强化解谜要素。玩过前作的朋友们都知道，本系列一向以浪漫童话般的世界观、深奥钻研性极高的战斗系统、作为近年的S・RPG佳作而闻名，但新作却摇身一变，成了A・RPG。当然，可爱的召唤兽、轻松的游戏氛围这些都会得到保留，但同时制作组也希望追求方向性的突破，因此才将游戏类型做了重大变化。在冒险中将会有很多健仗等着大家，同样还会有很多谜题。本作的主角是个有着双重外貌及双重人格的青年，还是男女一体……让人有点诧异，来看看详情吧！



↑最初可以选择一位主要主人公，之后的游戏中可以根据情况更换主角。

艾娜

EINA
CV：夏木温子

可爱的女剑士，武器是一把长剑。性格直率可爱，不知道的事就会直接说出来。喜怒哀乐都表现得非常清楚，表情丰富。不过有做事不考虑后果的缺点。

表情集



艾娜的连续技

攻击范围非常大的横斩是她的得意招数，特技是连续攻击。虽然一下的攻击力并不是很高，但连续攻击的威力也不可小视，对小型的敌人有着一击必杀的威胁。大范围的攻击混战时也不落下风。


↑大范围攻击！随着游戏的进行角色会学得更多的必杀。





↑召唤召唤兽进行战斗！两人可使用的召唤兽种类也不一样。

←连续攻击的必杀技，光看数字就知道杀伤力有多大了。上方技。

怎么会有两位主人公？

本作的主角是莱昂和艾娜，两个人格共同寄附在一个肉体上，二人可说是命运共同体。更让人诧异的是二人都失去了自己的记忆，自己到底是什么人，以及为什么会一起寄附在一个肉体上的原因，俩人谁也不知道。为了探求这些事件的真相，二人一起（？）踏上了冒险之路。在游戏中则要二人交换进行，才能保证冒险顺利地进行。



↑在爷她里和召唤兽对话？不过它在说些什么呀……这个召唤兽看起来圆乎乎的还真是很可爱，它有些什么特殊能力呢？

无比诡异的双重人格

在游戏开始时要选择一位主要主人公开始游戏，就算是同样的情节，站在两个人的立场上来看，得出的结论也会是完全不同的。玩家在进行游戏时要在二人间交替进行。二人的能力特点均不同，要根据具体情况进行替换。



壮丽宏大的场景

除去角色之外，在游戏中出现的场景也是精心设计过的，非常有气势。在这些场景中将会有很多谜题在等待着各位的到来，解开这些机关，才能看到事件的真相。现在可以透露的是，谜题将非常强调动作性。

莱昂的连续技



总结这个角色的特征就是一击必杀：大剑的重斩将给敌人带来毁灭性的打击，但连续攻击方面就比较差。不过在防御方面以及耐力方面拥有很多特技，适合初玩者使用。



←蓄力攻击，一刀劈出个巨大的火球，威力超级大。



↑游戏中的部分谜题是需要专用召唤兽来解开的，这个谜题艾娜就解不了，要用莱昂专用的召唤兽才可以。



丰富的谜题与爽快的动作



莱昂 LEON

CV：下野纮步

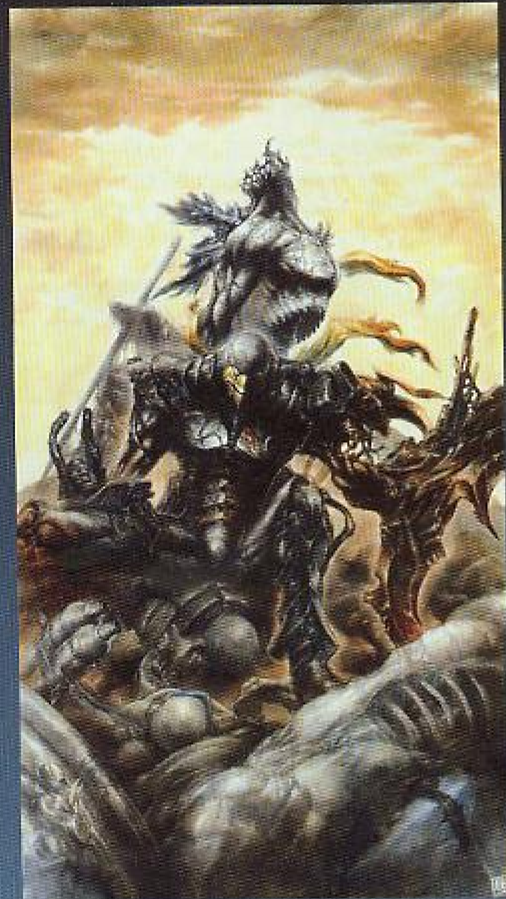
身着重铠的剑士，背着一把大剑，胸前似乎还有一个骑士的纹章。表面上比较酷，不是很爱说话，但实际上是个思考能力很强的优秀青年。待人和蔼，尤其对艾娜的事情很上心。

表情集

微笑　无奈　生气

曾经在电脑上取得过大成功的炼狱系列现在要在PS2上出现了。本来日本市场就对即时战略兴趣并不是很高，这种日本厂家出品的即时战略游戏就更少了，所以本作显得非常另类。咱们来看看它的情报吧。







ASSIMILATE A OGRE THYSELF,AND THOU WILL BE THE RASETSU.
In the year 4962, planet X02 was striken by the Galaxy of Federal Government the Earth.
A gunsmoke lay along the ground and there were soldiers of fortune who wear the Bio-armor.
People calls them 'Rasetsu' with a feeling of awe.
The legend has been gone on.



PS2 即时战略	本刊译名：罗刹・改		
工画堂・日本一	2005年夏	7140日元	记忆容量未定
DVD-ROM	日版	1人	年龄审查预定

STORY

很久很久以后的未来。人类累于不断膨胀的人口数目，被迫开始向宇宙转移，以发达的科学技术在宇宙中进行探索。这个时代有2大势力，一个是有强大组织力的“地球联邦”，因其的强力独裁体制，人们的生活十分艰难。此时“迪克星球联合”揭竿而起，双方展开了大战。这场战争给人们带来了难以弥补的伤害。4962年，在人们已逐渐淡忘了战争的时候，在行星X02，却打响了一起小规模的战争……



↑故事发生在非常遥远的未来。

本作曾是电脑平台上的热门作



↑游戏要选择一位主角进行游戏

↑游戏的战斗部分也非常爽快，全即时表现的战斗魄力十足

本作是由工画堂工作室及日本一SOFTWARE共同开发的，将于今年夏天发售，全名是“罗刹-Alternative”，游戏平台是PS2，本作是以在PC上获得很大反响的罗刹（2001.12.7发售）及续作“罗刹・斩”（同2002.10.18）的合体版，同时对角色的刻画进行了全新处理，并追加了更多原创剧本、新地图，意图超越原作。游戏的主人公是在战乱中苟存的佣兵组织的首领，只要有钱拿，什么事都会办，相对于两大阵营来说是中立的立场。主人公有男女两种，在能力上会有些微差异，基本剧情也会有一定差异。本作系统是即时战略（RTS）类，将在完全即时进行的环境下进行战斗，对玩家的判断力有一定要求，但同时，游戏的帮助系统也非常完善，就算是新手也完全不用担心。游戏的基本流程是先选择佣兵首领，这里男女无所谓，仅在剧情上有不同。需要注意的是“过去的经历”的选择，如果过去的经历越丰富越辉煌，初期所配置的佣兵能力就越高，得到的金钱也就越多。

紧张激烈的战斗是完全即时的，犹豫就死！

游戏的主体战斗部分正如前所述，采取即时方式进行。玩家要对下属佣兵做出各种指示，同时本作战斗可以随时暂停，在需要思考的时候不要犹豫，暂停吧，这样以避免部队蒙受不必要的损失。可下达的指令共有移动、攻击、建物制压、陷阱设置。在战斗任务完成后，将根据战斗的成果取得一定的报酬。在这里同时可进行买卖道具、强化武装等内政系指令。在战斗中获得的经验值累计到一定程度之后，还可以升级强化能力。





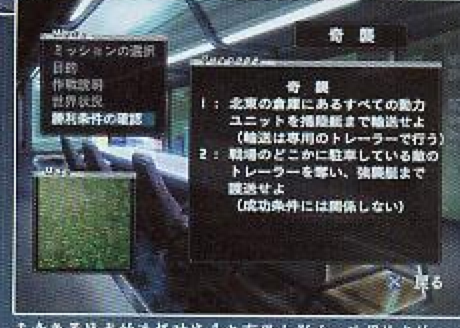
←各种武器的数据都不尽相同，用途及效果也是多种多样。



→这里陷阱后可以给敌人的建筑物群予以强烈打击，效果很好。



→移动画面，基本上和大多数电脑即时战略差不多，本作会不会对应鼠标呢？



↑奇袭等战术的选择对战斗也有很大影响，选用恰当的话可以事半功倍。

通过不可思议的科学技术实现的生物装甲！

生物装甲是指经此技术进化后的人类将获得超越人类力量及五感的能力，游戏中的角色们大部分都装备着生物装甲，游戏中满足一定条件时，装甲还可以得到进化，同时装备装甲的角色能力也会得到提高。

↑游戏中还有最新原创的"炼狱任务"模式，里面任务都比较难，但得到的道具都很高级。



←生物装甲根据倾向性的不同，有很多种分类。



佣兵，强悍的外表下是一颗正直而火热的心，追求极道，总是愿意选择更危险的战场来考验自己。此外他身世背景都是谜，似乎在被某组织追杀……

报员，性格非常开朗，乐观，擅长在情报战中发挥自己的能力，尤其是破译密码能力尤其出色，虽然非常外向，但作战时非常冷静。

同样是名情报员，相对于阿尔得诺的外向乐观，内向收敛，但做事认真细致，工作出色，似乎身体经过一些改造，在面对一些艰苦的作战环境时，她总能有出人意料的表现。

阿尔得诺

迪瓦诺

露娜



男主角

游戏的主人公，在战争中处于完全中立状态的佣兵团的领袖，名字叫做斯帕奈伊，但除此之外对于他的一切都几乎没有任何详细情报，是从战火中走出的神秘佣兵。

女主角

游戏的另一位主人公，同样是在战争中中立的佣兵团领袖，她的名字叫做葛斯，同样，除了名字之外我们对于她的一切都一无所知，实际上两位主人公在能力上的差别是很小的。



波斯王子

1989年由Jordan Mechner在PC上开发的著名作品，被移植到众多平台。2003年的《时之砂》令这个经典系列重新焕发了青春。





PRINCE OF PERSIA 3

也许是因为《时之砂》和《武者之心》取得巨大成功的缘故，这一次UBI干脆宣布新作的标题将采用"3"这个序号，将之前的其他作品都无视掉了。从整体剧情和游戏素质来讲，"时之砂"系列确实自成体系，知名度也是其他各作无法相比的。因此，本作的推出也就是顺理成章的事情了。

PS2	本刊译名：波斯王子3（暂定名）			
动作冒险	UBI SOFT	发售日未定	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	美版	1人	年龄分级未定

本作的剧情紧接《武者之心》，讲述王子战胜了预言，并带着爱人Kaileena（也就是前作中的"时之女皇"）返回了故乡巴比伦。然而与心中期待的平和生活相反，他发现巴比伦陷入了战火之中，他自己祖国的人民竟然与他为敌！王子不幸被擒，别无选择的Kaileena惟有牺牲自己，重新释放出了"时之砂"的神秘力量，以此来拯救王子。在逃亡的过程中，王子逐渐发现一件可怕的事情：过去的战斗和厮杀似乎使得他内心最深处不为人知的另一面觉醒了过来，那是一个与善良热情的王子完全相反的、代表着黑暗的灵魂……

很显然，在本作中，王子内心"光"和"暗"的两个对立面是故事的关键，当王子在两种状态中来回挣扎的时候，不仅是他的性格，甚至包括技能、特性和战斗方式都会改变。比起《武者之心》来，本作的动作性将会进一步增强，同时自由度也会大大提高。本作的场景将会更加庞大和复杂，玩家可以在巴比伦那充满了异域风格的建筑和阴暗的街道中游荡，寻找隐藏在自己命运背后的秘密。开发者承诺在本届E3上也将有新的情报公布！

←这一系列图片展示了王子杀死一个敌人的过程，趁着敌人还没有警觉，王子从他身后以饿虎扑食的姿势飞身过去；另外注意看敌人盔甲的质感，看来本作的画面素质又有提升。

再度进化的动作系统 更流畅的战斗



一击毙敌的方式

→扑上敌人的后背之后，王子以一气呵成的动作迅速将他抹杀，可以看到王子的造型还是跟前作中比较接近。



背负时之砂神秘力量 与无法挣脱的宿命不懈抗争!!

□文责/苻菜



在无数玩家的热切期盼下，樱大战V的发售日终于定在了今年的7月7日！樱战迷们已经望眼欲穿了吧？下面让我们再来领略一下女主角们的风采吧！







人垂涎的纪念品

为了纪念“樱大战V”的发售日确定，位于东京池袋的樱大战商品专卖店“太正浪漫堂”与“SAKURA CAFE”联手举办了纪念活动，推出了“樱饼”、“福袋”、“樱大战MP3”等产品，各位樱迷的眼睛是不是已经变成心形了呢？



1期间限定推出的美味樱饼。

PS2	本刊译名：樱大战V 永别吾爱			
	SEGA	2005.7.7	8190日元	记忆容量未定
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	12岁以上

杰蜜妮·萨恩莱斯

1911年6月21日出生，16岁的红发女孩，155cm/48kg，血型O，出身于得克萨斯州，性格直率的牛仔女孩。杰蜜妮非常的天真无邪，对于任何事物都充满了好奇，[illegible]的遗言来到了纽约。[illegible]没有适应大都会的生活，[illegible]是成为歌舞剧明星。（CV：[illegible]）



大河新次郎

1908年[illegible]20日出生，现年19岁的枥木少年，180cm/68kg，血型为A，系列男主角大神一郎的外甥。虽然年纪不大，但却已经是一名出色的武士，责任感很强，不管做什么事情都会尽全力。[illegible]，但也经常会出差错……（CV：菅沼久义）

迪亚娜·卡普里斯

1909年1月12日出生，19岁，162cm/42kg，血型AB型。迪亚娜出身于马萨诸塞州，是经常面带微笑，如女神般温柔的少女。就读于波斯顿大学医学系，爱好是在休息时在林荫道读书、喂鸟。（CV：松谷彼哉）



萨吉塔·瓦因拜格

出生于1906年12月6日，21岁，180cm/69kg，B型血。萨吉塔是一名律师，成熟果敢，在冷酷的外表下隐藏着充满激情的内心。是纽约华击团不可或缺的成员。（CV：[illegible]）

九条 昴

出生年月不明，142m/34g，AB型血，出身于与日本皇室有着很深渊源的京都九条家，家族构成、年龄甚至性别（！）一切不明，是个神秘的角色。之前也是东欧某星组的成员，并有着天才的才能。在战斗中会以压倒性的实力将敌人完全破坏。（CV：园崎未惠）



利卡里塔·阿利埃斯

11岁的墨西哥女孩，1917年4月2日出生，[illegible]，血型为O型。利卡非常喜爱音乐，也是个[illegible]专家。[illegible]最大的烦恼，只要拿出一块点心就能平息她的怒气，“吃完就睡”则是她的行为准则。（CV：[illegible]）

文责：宪马



みんな大好き塊魂

你喜欢轻松愉快的游戏吗？你崇尚诡异搞笑的风格吗？或者说你想尝试一种新类型的游戏感觉？如果答案是肯定的话，你一定要试一下这款“块魂”！

PS2	本刊译名：人见人爱的块魂			
	NAMCO	2005.7.7	5229日元	记忆容量未定
动作游戏	DVD-ROM	日版	1-2人	审查未定

人见人爱！大家都喜欢的块之魂回来了！

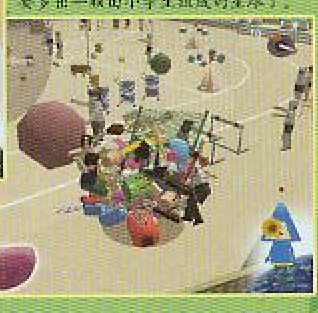
“块魂”，在第一作推出之前，大部分玩家都没有对它抱持有多大的期待，但实际上手之后，你会立即被它吸引住，陷入那个“块”的世界而无法自拔。这主要是因为“块魂”这款游戏有着与众不同的游戏感觉，只需要两个模拟摇杆就可以轻松操作，非常容易上手，而游戏中方方正正的人物与物品虽然乍看之下稍显粗糙，但却有着一种别样的可爱，背景的音乐更是古怪中透着诙谐，令人可以在轻松愉快的氛围中进行游戏。不仅如此，游戏的创意非常独到，进行方式也很有趣，让人感到十分新鲜，可以说是近年来少有的创意佳作，因此在推出之后大受好评。现在，这款优秀作品的续作“人见人爱的块魂”也要与大家见面了，与前作不同的是，本作增加了很多“课题”，要达成课题中的要求才能过关。本作最大的变革是从只能1人进行游戏变为了可以与朋友同乐，还增加了很多新鲜有趣的场地，令游戏的乐趣性大增，是轻松休闲的首选佳作！



↑本作中可以与好友协力进行游戏，协力时屏幕下方会有两个手柄的标志。

看我儿子英姿飒爽、玉树临风，果然有宇宙王者的气度！





↑不得了！王子居然将巨大的块滚到了学校的操场来了！看来天上马上就要多出一颗由小学生组成的星球了。



↑当块变大之后，就可以到大街上去寻找目标了。

与同伴携手创造美丽的星空！

↑不仅是散落在路边的垃圾、杂物，就连场景中的花花草草都可以滚卷进来，只要你的块够大，你可以卷入画面中的任何事物！无拘无束的爽快感，这就是“块魂”的精髓所在了。



大宇宙，对于人类来说，这是一个未知而神秘的世界，而我们的主人公，就是大宇宙的王子。某一天，由于一些意外，伟大的大宇宙之王失手将宇宙中的群星破坏殆尽，当他平复心情之后，对此痛惜不已，因此派自己的儿子去往地球，踏上再造宇宙群星的旅程。肩负着如此重任，小小王子的唯一武器就是父王给予的宝物—块之魂。这个神奇的宝物可以将地球上的各种物品吸引过来，并结合在一起成为巨大的块浮上太空，化为闪耀的星星守护着地球。不仅如此，困扰着现实社会的各种难题也会被一卷而空，给人们带来幸福的生活。加油吧，王子！

□文责/龙马



←这日本水墨风格的画面到底是故弄玄虚？还是真有其用意？只能等看到游戏后才知道。

↑这就是Clover Studio总能给人以惊喜，这个集结了原CAPCOM一批鬼才的工作室，现在逐渐开始显露出了自己的实力。

传说作品新情报速报！

三叶草工作室总是让人感觉到他们无尽的创意，幻侠JOE推出之后，其独特的卡通渲染技术营造的画面得到了各界的一致好评。即将于夏天发售的“杀手7”同样是风格另类，其高超的影画渲染效果及独到的游戏设定也让人充满期待。本作的画面更是以水墨画的风格让大家倍感新鲜。故事的舞台是一个充满神话色彩的世界，怪兽们夺走了世界的色彩，留下的是一个水墨国般的单调色彩世界。游戏的主角“天照”，即日本神话中的太阳神，他的任务是打倒怪物为世界夺回色彩。同时神的力量也是有限的，他同样需要力量的来源，天照的力量来自于信仰他的人们，信仰它的人越多，它的能力越强，实现人们的愿望即可将会提高被信仰度，恢复世界色彩时也可提高信仰度。

主角是日本神话中的太阳神“天照”，他要为恢复世界原本绚丽的色彩而展开自己的冒险。

天照为拯救世界色彩的大冒险开始！

天照毕竟是一位神，他的能力非凡，不过其力量来自于信仰他的人们，游戏中等级的提升有两种方式，其一是在游戏中从旁帮助并且满足人类的愿望就会提升人们对天照的信仰程度，积累到一定程度就会提高声望等级，另一种方式[illegible]

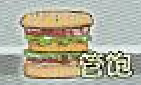
以水墨画渲染来展现一个神话世界

Clover Studio作品的一大风格就是喜欢采用独特的画面渲染效果来营造游戏背景，在以《幻影乔伊》获得成功后，Clover Studio独创的卡通渲染技术现成了他们的招牌技术，而本作则采用了更加前卫的水墨画渲染方式来表现画面，让人倍感新鲜，期待度大增。

←本作定位为“自然冒险”类游戏，这种新类型会带来怎样的新体验呢？另外本作将是PS2独占。

PS2	本刊译名：大神			
自然冒险	Clover Studio	发售日未定	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	年龄审查预定






EDITORS' VOICE 编辑点评

GB ADVANCE
PS PORTABLE
NINTENDO DS

机种	厂商
媒体	游戏类型
版本	发售日
游戏人数	记忆容量
	玩家对象

4月14日 ▸▸▸ 4月30日

捉猴P
サルゲッチュP!



PSP | SCEI | 动作冒险 | UMD-ROM | 2005年3月17日 | 日版 | —— | 1人 | 全年龄

PS系列主机上大受欢迎的游戏，这次的移植作虽没有太多新要素，但还是把轻松欢快的气氛带到了PSP上，相信能让大家满意。



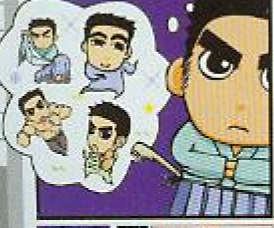
PERFECT 编者论语 ●游戏完美派 极端追求游戏细节

第一眼看上去，超越PS原作的口号确实不是一句空话。一样的场景，一样致努的猴子，PSP版的画面却显得格外鲜艳、精致。操作方面必须依赖模拟摇杆，定位的准确性与十字键还存在差距，好在难度比原作有所下调，普通玩家也能应付自如。通过收集金币开启的四个迷你游戏算是给大家的额外惊喜，非常适用于通信对战。另外，游戏还追加了怪物书设定，可以对冒险中遇到的敌人进行自动追踪，相当方便。



无无 编者论语 ●无法无天派 游戏观点特立独行

在PS系列上获得大成功的游戏，这次做了一定的修改之后就在PSP上露面了。游戏画面还算不错，整体感觉也偏轻松的，玩起来还不错。不过游戏必须要用PSP那糟糕无比的摇杆来操作，实在是让人无法理解，这么玩着操作性自然大打折扣。另外游戏读盘时间过长，做为SONY拿来主义系列的PSP作品之一，游戏具备了拿来系列游戏的共同特点：看上去很美，玩起来很扯。



北斗 编者论语 ●热血硬派

作为索尼旗下著名的动作游戏，帮助其攻打北美掌机市场自然少不了出场的机会。这次的PSP版捉猴啦从整体上看与PS2上的作品基本上差不多。无论是游戏系统还是操作感都很相似，很容易就能上手。比较可惜的是用PSP上的小摇杆操作起来多少有些不大习惯，而且游戏虽然中规中矩，却没有什么特别吸引人的亮点。新增的两个迷你游戏还是值得玩一玩的。



飞月 编者论语 ●人设至上派

捉猴系列一贯诙谐幽默的独特风格仍然保留，游戏本身没有突破性的改变，只有更加精致的画面还算给人带来了一丝新颖的感觉。使用激光剑、捕猴网、弹弓以及竹蜻蜓等各种稀奇古怪道具来捉猴依然是游戏的卖点，用摇杆来操作虽然开始有点别扭，但可以很快上手。另一方面，几个迷你游戏有效地起到了调剂的作用，尤其是可以通信对战相当好玩。整体来说本作素质尚佳，休闲选择。

新天魔界PSP
新天魔界－GOC4 アナザサイド－



PSP | IDEA FACTORY | 战略模拟 | UMD-DVD | 2005年3月31日 | 日版 | —— | 1人 | 全年龄

同样是一款PS2移植作，本作其实是PS2版的一个补充，很多没有交代的剧情和人物都会在这里出现，从另一角度讲述了这个世界的故事。

PERFECT：完全继承PS2前作的硬核版本，唯一的差异在于，战斗中角色的移动速度明显摘落，连贯感大打折扣，好在有新角色追加，算是给玩家做出的一些补偿。不过我始终认为SLG对于PSP来说应属另类，由于过关时间接近20个小时，对PSP的续航能力是个不小的考验。游戏整体流程，与PS2版相比，更为简单。但是系统设定不够体贴的问题仍然没有解决，武将检索和装备鉴赏等设定都无法做到一目了然。

无无：基本上是和捉猴一样属于拿来系列的作品。不过本作要比SONY有诚意得多，都是拿来，新天魔界却能够加入更多的适合系列的新元素来使游戏更加丰满，而且在剧情发展上也与PS2版以及系列的前几作都有一定联系，让系列的饭死们代入感更强。我们知道，像这类游戏一旦能争取到饭死，往往都会有还可以的表现。至少作为这个系列的饭，我可以给它多加上一分。

北斗：游戏系统基本继承自PS2上的4代，厂商卖力宣传的所谓30人对30人的大魄力即时战斗场面在PSP屏幕上看来给人感觉更多的不是震撼，而是"好玩"。游戏进行过程中不如PS2版来得流畅，经常有拖沓的感觉，而且许多细节处的设置也看出厂商在开发本作时不够体贴。游戏中的战略要素还是有不少发光的地方，利用武将技墨倒敌军一发逆转的效果也还算不错。

飞月：给7分主要还是因为个人偏好偏的所致。从模拟、SRPG、ACT到即将推出的街机版对战格斗游戏，该系列经历了无数的改革，然而到现在的PSP版给人的感觉仍然是"继承有余创新不足"。大量熟悉的背景设定、角色完全是针对老FANS而扔出的饵，仅凭30对30人、华丽的奥义画面等是不足以弥补操作不流畅、系统缺乏完善等弊端的。纵然战略性精髓的保持仍以吸引着此类游戏的FANS，但月亮期待中的新天魔界决非仅此而已。

任天狗
Nintendogs



DS | 任天堂 | 宠物培养 | 卡带 | 2005年4月21日 | 日版 | —— | 1人 | 全年龄

在日本引起轰动的全新创意作品，以饲养小狗为主题，游戏非常轻松又不失趣味性，让你不得不感叹任天堂的功力，本期重点推荐作品。

PERFECT：大概每个喜欢小动物的人都会对这样的游戏情有独钟，事实上，单看小狗各种惟妙惟肖的动作已经让许多玩家激动不已。从逗小狗玩、带小狗散步，到给小狗洗澡，游戏再现了饲养宠物的所有乐趣。同时，触笔和语音识别的功能也在其中得到了前所未有的展现，玩家甚至可以对小狗的行为进行定义语音，以后只要对着DS喊话，小狗就会做出相应的动作。无论从创意还是技术上讲，该游戏都堪称DS上最出类拔萃的精品。

无无：某刊物40分满分……发售不久销量就有多少多少，甚至于NDS也因为这个游戏出货量大涨，这一切的一切，都给这个游戏蒙上了神圣的光环。但个人感觉，这个游戏的确很有创意，但过于贴近生活难免走进没有新意的死胡路。养小狗的过程非常轻松，也很生活化，但不知怎么总让我想起当年电子宠物的惨剧……当然，喜欢小狗和女孩子们会很喜欢它，但对我这样的对养狗兴趣不大的人，杀伤力自然为0。

北斗：编辑部内人受期待的一款游戏，虽然本质只是一款宠物养成类作品，但借助NDS触摸机能后使得玩家和宠物小狗之间互动性大增，让人感觉这只电子小狗似乎就是真的一般。最绝的就是任天堂竟然同时发售三个版本，好在其实单版本下就可将狗收集全，为玩家的钱包免去一场血光之灾。本作的高素质是无需置疑的，之所以没给更高的分数，是因为北斗认为动物始终还是真实的好。

飞月：超可爱超温馨，让月亮爱不释手的感动游戏。本作决非养养宠物而已，每只小家伙都有自己的个性并会根据你的动作作出相应的反映。散布、玩耍、喂食、洗澡，养一只真狗需要些什么它就需要些什么。而NDS的独特功能更使乐趣倍增。手动给狗狗洗澡、吹泡泡逗狗狗玩，一切都那么逼真自然，创意无限。虽然三个版本的发售有些骗钱嫌疑，但好在可以无视。推荐给所有喜欢小动物的玩家！

洛克人ZERO4
ロックマン ゼロ4



GBA | CAPCOM | 动作冒险 | 卡带 | 2005年4月21日 | 日版 | —— | 1~4人 | 全年龄

著名动作系列的又一款新作，虽然这个系列的游戏越来越多，但其一贯的硬派手感及高挑战性却没有丝毫变化，整体水平上乘。

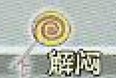
PERFECT：从剧情上分析，ZERO4似乎是这个系列的一个终结，与此相对应的是，游戏系统方面的进化却更加引人瞩目，看得出CAPCOM是下了一番心血的。装备合成算是一个比较新颖的设定，从某种角度讲，游戏难度也随着各种强力装备的出现而明显降低。除此以外，偷盗敌人的设定则显得有些鸡肋，因为偷盗的能力不仅重复率高，实用性也不强。相比之下，还是在对应天气下打倒BOSS得到EX技的设定更有实际意义。

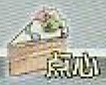
无无：这个系列现在出现得实在是有点太多了……感觉让人有点玩不过来了。不过新作中着实让你能感觉到厂家是很下了一番力气的。众多新武器、新系统的出现，使游戏的丰富度再次UP！操作感依旧和以往没有什么太多变化，也许是因为系列的操作性已经非常高了的缘故吧。总之现在这个游戏出的这么快，还能有这样的表现，也算是难能可贵了。

北斗：作为洛克人、尤其是ZERO系列的饭杆，北斗对本作的期待度可是非常之高。新武器拳套学习敌人能力的创意不错，在游戏中也有着不小的作用，但其实还有更多的发挥空间。容易模式、新的精灵系统以及装备合成系统的引入无疑是CAPCOM为了吸引更多玩家的举动，但在游戏整体操作感上的进步则比较有限了。对喜欢挑战高难度的动作游戏达人而言，本作中会是首选！

飞月：感觉起来，本次的新作厂家很实用了不少心思。从新武器拳套、天气背景等要素上就可见一斑。游戏在系统和各种细节设定上也更加细致。得到敌人能力、用火焰枪射器融化积雪等确实给战斗流程增色不少。新作的动作要素依然相当丰富，对于老玩家而言可以充分体会到昔日超神爽快的乐趣，而利用动作来解谜突破机关的比重也有所增加。作为动作游戏来说，本作绝对值得一玩。









EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

4月14日 —— 4月30日



小沛 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏



彩火 ●理论研究派 书本知识极其丰富



唯夜 ●究极耐心派 面对试血毫无惧色



布塔 ●竞速赛车派 在速度中追求极致

MOTO GP4

MOTO GP4



PS2	NAMCO
	赛车竞速
DVD-ROM	2005年3月20日
欧版	135KB
1-8人	全年龄

竞速类中的新贵，凭借上海站比赛的热乎气，速度感十足的本作一定会受我国玩家欢迎的。编辑内部对其评价也非常高，推荐作品。

竞速类游戏现在的发展趋势明显朝着真实发展，像以前的"飚车王"现在似乎很难再有前途。这款"GP4"在各个方面也都是中规中矩，想要在比赛中获胜就要认认真真，动歪脑筋可不行。小沛尝试着像飚车王那样去撞对手，或是挡到前面试图别自后面的选手，可是这么做只能是自己丧霸。看来一向喜欢搞另类的玩家要收敛一点了，这款游戏绝对可以培养你成为一个摩托高手。

就严画面的丰富和精致程度，本作几乎可以算是摩托游戏中的"GT"了。在四种视角中，本人最喜欢第二种——头盔视角，仅从道路扬尘和车尾泥点慢慢逐渐覆盖在面罩上的详细设定，就能体现制作方的严谨和细心。最值得称道的是本作操作感，上手非常简单，却又机械感十足，尤其是将油门改为R键之后，各种细微的震动让我感觉好像真的是在用脚踩油门。

相当棒的竞速游戏，带给人完全不同于赛车类游戏的另一种细腻的操作感。由于背景并没有占用太多多边形，所以车身和车手就得到了充分的细致和刻画，整体画面很精美，令人感觉相当舒服。新车队和车手的加入对很多人是一种诱惑力，首次对应网络功能是一个相当大的进步。游戏讲究的是对真实感的追求，说实话，有时控制起来我颇有些手忙脚乱。

家用机平台上相当出色的一款摩托车竞速游戏。个人对于本作在画面、系统、以及操作上的表现非常满意，与3代相比，进化还是非常明显的。游戏中没有过分华丽的修饰或哗众取宠的要素，整体风格简约明朗，强烈突出了赛手、赛场、赛车三者共同构成的主题。同样来自于NAMCO，GP系列似乎比有着更长历史的山脊赛系列更具活力，衷心希望NAMCO能够将此次的成功延续下去！

宇宙战舰大和号 双重银河的崩坏

宇宙戦艦ヤマト 二重銀河の崩壊



PS2	BANDAI
	战略模拟
DVD-ROM	2005年4月7日
日版	128KB
1人	全年龄

日本著名动漫作品的游戏化作品，是PS2上三步曲的最后一部。游戏似乎有点过于饭死向，如果不是非常喜欢动画的话比较难接受。

作为PS2三部曲的最后一作，这款FANS向的游戏在PS2上算是有了个终结。说句实话，如果不是喜欢这部动漫作品的话相信很难对它产生兴趣。BANDAI的动画情结还真是重啊！和《圣斗士星矢》一样，也是先看一段动画然后再开始游戏，这样的做法虽然有点繁琐，不过对于FANS们来说还是非常体贴的。至于游戏本身来说，本作明显简单化了，比起系列前作更容易上手，就连新接触的玩家也可以很容易地体验游戏乐趣。

感动完全是来自动画，而非游戏本身。按照游戏风格重新制作的动画水平只能算是中等，与前作相比并未有多少提升，这也算是保持系列作品的一贯风格？与画面相比，拙劣的游戏系统实在令人难以接受——唯一的好处是能够继承前作记录，尽管这是最基本的常识。本作战斗乍看很壮观，但指令输入性的操作，遏制了战斗快感的获得。

fans向色彩比较重的东西吧，如果你对原著动画没有感情，恐怕这种颇具早期动画风格的人设就会使你缺乏尝试的动力了。游戏的主体就是剧情动画和战斗交替进行，比较简单的处理方式。作品的最大意义就在于怀旧，原作对于日本来说在思想上有着深远的共鸣，但作为游戏来说，实在是乏善可陈。说老实话，一味地打这种改编牌，真的是在消磨业界的活力。

BANDAI公司根据著名同名动漫作品改编的"宇宙战舰大和号"游戏三部曲的终结篇。作品延续了前两作的风格，属SLG类型。游戏中除宇宙中的战斗外还能够对舰队进行白刃战，虽然游戏整体看上去稍显简单了一些，不过原作深厚的内涵倒确起到相当好的弥补的作用。相信特别是对痴迷于原作的玩家来说，这款游戏还是极具吸引力的。

美女神偷

STOLEN



PS2	HIP GAMES
	动作冒险
DVD-ROM	2005年4月19日
美版	584KB
1人	13岁以上

欧美风味十足的动作游戏，而且以美女、小偷、隐蔽行动等为关键词，吸引了很多人的目光。游戏中的确不乏新意的点子出现，还算是值得一玩的。

看到这款游戏就容易让人联想到北条司的一部漫画《猫眼三姐妹》，不过实际玩过之后却觉得游戏中的主角更像一个有偷盗癖好的女版007。因为她身边也有一个和Q博士一样喜欢研究特殊武器道具的家伙，每次偷到值钱的东西，都可以换来更强的装备，这似乎比偷盗的过程更好玩。虽说本作在整体素质上属于一般水平，不过有关"偷盗"题材倒是新意十足。

本作主要取胜于题材上的新颖。"偷东西"虽然听起来不好，但看着荧幕上到处都是高科技犯罪的靓影，体验一把也应该很刺激吧。加上游戏主人公亮丽的身形，自然开始就有游戏的冲动。本作数量众多的基本动作，是游戏上的一个特点，活用各种方法躲避监视器和保安，一旦成功，确实很有成就感！非常喜欢爬在墙头看保安在下面来回走动的感觉。

从类型上看游戏就比较缺乏新意，又是潜入类的作品。游戏整体素质倒还说得过去，但这么多同一类型的游戏玩多了未免令人觉得有些腻味。有一个问题在于，本作中很多涉及隐蔽、潜入的系统要素看上去比较有特色，但其实是在借用别人的手法，比如隐藏、开锁、HACK电脑系统等等，比较明显地带有其它作品的痕迹，类似的美式游戏多接触一些就会意识到。

妖娆的外形、稀奇古怪的装备，作为一款隐蔽动作游戏，"STOLEN"的确是该有的都有了。然而对于这款作品我个人却很难打起十二分的精神。在MGS以及SC之后，出现了不少同类型游戏，然而却很难有谁再有所作为。而这款STOLEN，除了用很酷美女替换掉两位强者大叔，再加上些花哨的新玩具，实在是没有更多的新意可言。毕竟，现在已经不再是单凭"隐密谍报"这几个字就能吃得开的年代了。

翡翠帝国

JADE EMPIRE



XBOX	BIOWARE
	动作角色冒险
DVD-ROM	2005年4月12日
美版	——
1人	17岁以上

以西方人的视角来描写一个东方神话世界，虽然说明了游戏厂商对中国文化的重视，但东西方文化间不可弥补的偏差使本作较难让人接受。

不管游戏品质如何，看在是描写中国人的份上本作还是值得支持一下的，给个8分吧。另外有先前的《卧虎藏龙》已经给我们做好了心理准备，所以这次的《翡翠帝国》虽然东方韵味没有很好的体现，但也习以为常了。不过为什么中国人的形象就不能做得好看一点呢？另外游戏的手感也是一大缺陷，一直软绵绵的打斗感觉实在不能让人鼓起勇气将它一气通关。

游戏做得令人很舒服——当然我不是指那种暴力血腥的表现，而是在画面处理以及level design等方面，使我这个本来对FPS有身体不适反应的人，都能够在屏幕前坐上好一阵。游戏的光影效果做得相当精致，不同的火力会给环境留下不同的痕迹也显示出了物理引擎和设定的细腻；对敌之时不同武器和不同环境都有很强的针对性，只是感觉敌人AI有可以进一步提升的空间。

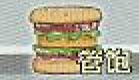
我知道这个游戏在西方媒体上一片高分和叫好声，但可惜我是个中国人，东西方在一些认知和意识上的差异真是巨大的。这个游戏给我留下的印象是冗长的对话和过场剧情，武器土得过分，视角处理得也无法令人满意，最令人无法接受的是，动作的力度和打击感又慢又软到一塌糊涂——虽然没什么联系，但这个游戏在内在感觉上实在令我想到了"卧虎藏龙"。

真是十分无奈地再一次发出如此的感叹："西方人眼中的中华民族难道就是这个样子么？"罢了罢了，毕竟这是出自以D&D而闻名的BIOWARE的一款作品，"串味儿"也是难免的。除了画面以及世界观之外，个人感觉游戏操作以及系统方面也比较一般，而略微繁琐的战斗系统在实用性方面也显得稍弱，给我一种"想做大但没做好"的感觉。









EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2 / XBOX / GAMECUBE

4月14日 ▶▶▶ 4月30日

机种	厂商 / 游戏类型	媒体	发售日	版本	卡带容量	游戏人数	玩家对象
浪漫沙加吟游之歌 ロマンシング・サガ －ミンストレルソング－ PS2	SQUARE·ENIX / 角色扮演	DVD-ROM	2005年4月21日	日版	241KB	1人	全年龄
狂乱 DEMENTO PS2	CAPCOM / 动作冒险	DVD-ROM	2005年4月21日	日版	197KB	1人	18岁以上
脱狱潜龙2 DEAD TO RIGHTS2 PS2	NAMCO / 动作射击	DVD-ROM	2005年4月12日	美版	208KB	1-4人	17岁以上
火炎之纹章 苍炎的轨迹 ファイアーエンブレム 蒼炎の軌跡 GC	任天堂 / 战略模拟	8厘米DVD-ROM	2005年4月20日	日版	—	1人	全年龄







浪漫沙加吟游之歌

著名RPG系列的最新作品，游戏延续了系列一贯的华丽风格与系列特色，并且将自由度极度提升，让每个玩家都可以在幻想的世界里自由发挥。

龙马： 虽然本作是经典作品的再现，但说实话，我个人认为游戏中的角色实在是难看之极，既然是3头身，那么何不做成Q版呢？像现在这样令人感觉是把角色们生生地压薄了一样，看起来感觉很不协调。本作强调的是自由度，但好像自由得有点过了头，经常会令人不知道该干些什么。系统的进化比较明显，但其复杂程度也会让一些新手难以上手。

符莱： 沙加系列的最新作，不但保持了该系列高自由度和高难度的一贯特色，而且将这两点发挥得淋漓尽致。在主线剧情极度削弱的情况下，大量的支线事件使整个游戏非但不显得单薄，反而给玩家带来无尽的新意。游戏系统集历代沙加之大成，并且加入宝箱探索等新系统，可谓是历代最复杂的一作。如果令人沉重的视角问题得到解决，游戏的品质会更上一层楼。

KAKA： 唯美风格的沙加再次袭来，小林智美的人设依旧是那样飘逸动感，光是冲着这漂亮的画面，就能吸引不少人的眼球。经过了史艾的全新进化之后，这款兼备了传统与时尚之美，伴随着悦耳动听的音乐，真有一种让人想畅游在游戏世界之中的感受。系统方面仍旧是一贯的庞大而细腻，一闪、连携等传承而来的人气系统，仍旧得到了很好的展现，众多的主角和NPC角色也是本系列的一大特色，超高耐玩性值得大家好好去体味一番。

罗纳德熊： 一款清新浪漫的沙加，一道丰盛的RPG大餐。如果你是玩味RPG的超级玩家，如果你有四处冒险探索的愿望，那么这款全新的沙加绝对能够满足你的愿望。保留了系列一贯丰富饱满的系统设置，久违而又熟悉的灯泡、威力强劲的连携技，让老玩家感觉非常亲切。体贴的三角键出招设定等全新的设定，更是方便了玩家，游戏时更充分地投入到享受细腻的战斗系统带来的乐趣。

狂乱

逃生系的冒险游戏，情节性非常强，整个故事背景沉重，值得大家细细品味。在不失精彩的谜题成分的前提上，游戏的动作戏也很出彩。

龙马： CAPCOM最新的冒险游戏，虽然是逃生冒险类的游戏，导致精彩的动作戏份较少，但数量丰富的高质量谜题以及紧凑的情节发展让人大呼过瘾！尤其是游戏的剧情非常精彩，就算是单独拿出来当作电影来看也是非常精彩的。人物刻画很细致，每个人的性格都塑造得非常到位，绝对值得一玩。此外游戏手感也很好，隐藏要素丰富，绝对是本期的推荐作。

符莱： Capcom制作这类游戏已经是驾轻就熟了。游戏出色的画面品质让人不禁对年底的PS2版生化危机4浮想联翩。引入钟楼系列"追踪者"的设计也令整个游戏所强调的恐怖感和绝望感大幅增强。唯一美中不足的是后期流程略显拖沓，且谜题设计也有些许不严谨之处。游戏的最大"亮点"是通关后得到的服装，非常"享受"哦。最后还是要说一句：休伊，辛苦了！

KAKA： 本作为18禁的游戏，主人公是一位18岁的美少女"菲奥娜"，虽然作为CAPCOM的恐怖新作，就我看来，是想再现《Bio》系列的视觉恐怖，追随《寂静岭》那种给人们以精神上冲击——精神恐惧。但是这种感觉好像并没能完全体现在本作之中。全新的合作系统得到完美的应用，与自己的爱犬一起战斗、解谜，逃出这座诡异城堡，便是此次作卖点。作为一款比较新玩的AVG游戏来说，隐藏要素也是必不可少的，多分支的结局，同时多套的性感服饰，Q版爱犬更是颇为有趣。

罗纳德熊： 本作与著名的钟楼系列风格非常相似，解谜是游戏的重要组成部分。而新增加的搭档——白狗，无疑将解谜的难度和趣味性又更提升了一个层次。如何与搭档默契的配合，解决一个又一个挡在主角面前的谜题，是玩家主要要解决的问题，有些谜题的设计真是不得不让人对制作者的才思赞赏称奇。另一个值得称道的是，剧情设计的另类，给玩家以很好的代入感。

脱狱潜龙2

独具特色的慢镜头系统以及非常新颖的合作模式都是本作的特点，游戏动作性极强，也不失整体场面火爆的情节，但整体表现差强人意。

龙马： 一款令人失望的作品。玩过1代的玩家想必依旧对游戏中丰富多彩而又富有新意的游戏方式记忆犹新吧，相信也是因为这个缘故本作才会受到了如此多的期待，但本作却变成了单纯的枪战乱斗游戏，只是拎着枪械到处和敌人火拼，完全没有了1代的味道。游戏的场面比较火爆刺激，但音乐方面则稍显单薄，总体来说游戏素质不是很高。

符莱： 一款毫无亮点的游戏——这就是对本作最恰当的评价。游戏发售之前厂商曾经鼓吹本作"独具特色"的慢动作系统，和"非常新颖"的合作模式，但实际玩过之后你根本找不到任何"特色"或者"新颖"之处。其实游戏的手感尚可，整体气氛也很火爆，但是场景大量重复，敌人从头到尾只是数量上的增加，没有其他实质性的变化，令人味同嚼蜡。

KAKA： 太过分了，简直冲漏了所有游戏系统的一款作品，自动瞄准看起来像VR战警，空中的慢动作更像马克斯·佩恩。不过这次《死到右边去2》，单从游戏画面上来看，确实强于一代不少，在关卡的设置上也颇具变数。就像很多美国电影一样，除了能救下一部分小孩子，其余的门卫就是观众的猎采了。如果你想尝试一下银行段的滋味，或者经常梦见美国大片里"邪不胜正"的镜头，那么这款游戏就非常适合你！

罗纳德熊： 用毫无特点来形容本作并不为过。游戏中似乎充满了其他游戏的影子，镜头、慢镜、格斗等成功游戏的要素，都在本作中得到了"充分体现"。但不幸的是，没能完全将他们的精髓也成功模仿，所以产生了一种四不象的效果。而且美版游戏通常都有的超常读盘时间特点，在本作上表现得尤其明显，看着血红的"Loading"，有时候甚至怀疑是否机器读盘发生了问题。

火炎之纹章 苍炎的轨迹

超级名作的王者回归，让万众子民竞相顶礼膜拜。游戏在继承了系列一贯的优点后大胆地改为了3D表现形式，系统凝重之外又不失新颖。

龙马： 火炎之纹章，这个名字差不多可以与"质量的保证"划上等号了。虽然有些玩家不太适应本作的3D画面表现形式，但本作继承自系列作品的战略要素依然让人回味无穷，死后无法复生的设定令战斗十分紧张，乱数的角色成长也是系列的特色，二周目以后还为不喜欢乱数成长的玩家准备了固定成长模式，相当的体贴。虽然在剧情方面稍显薄弱，但本作的优秀素质是不容置疑的。

符莱： 时隔多年后火焰之纹章系列正传终于重新登陆TV主机！发售前曾经为3D化的火纹捏一把汗，进入游戏后才发现一切担心都是多余的。游戏的画面非常亮丽，过场方式采用了RPG类游戏的实时动作交谈，角色刻画更为深刻，游戏投入感满点！虽然NGC日渐式微，但苍炎之轨迹这款FE15周年纪念作品必将作为一款经典游戏永载史册。

KAKA： 战棋RPG的开山之作，终于又再次回归家用机平台。平心而论，这款火炎纹章的素质确实不低，精美的画面，震撼的音乐，悲壮的剧情，超强的系统，都是其质量的保证。也许是太久未登陆家用机平台，让很多系列的FANS们对其有了太高的期盼，所以多少有些觉得未能尽兴。也许在没有了火炎纹章之父加贺昭三之后，游戏的整体变得貌似神离，没有了最初玩火纹的感觉，希望任天堂在进化游戏外在的同时，也不忘提升游戏本身的素质。

罗纳德熊： 或许是对本作的期望实在是太高了，又或许是久违了家用机平台，一时连玩家也无法很好的适应。转到NGC平台后，画面上的进步自然不必多说，但也可能会有不少玩家对其3D化不是很感冒。游戏音乐也并无太多出彩的地方，没能表现出机能进化带来的进步。中间对话采用了类似RPG的情节交代方式，确实比过去的单纯对话框来得直观，也让玩家更能溶入到游戏的剧情之中。



龙马



符莱



KAKA / 罗纳德熊



nintendogs ニンテンドッグス

《任天狗》其实就是一款电子宠物类游戏，但经过了长时间的进化，如今这款电子宠物可以说是达到了同类游戏的巅峰，喜欢电子宠物的玩家别错过啊。





在这款游戏中，玩家的所有操作都是通过触摸以及语音来进行的。游戏支持联机通信，玩家之间可以交换小狗，也可以一同游玩或比赛。



本作中的狗狗都有自己的性格，这对游戏的过程都是会产生影响的，特别是训练。所以充分了解它们的性格是非常重要的。下面就是每一种性格的阐释。

雄　犬	
気だてのよい男の子	脾气温和，与主人非常亲近，做事很执着。
性格の明るい男の子	性格开朗活泼，非常好动，学习能力也不错。
わんぱくな男の子	喜欢捣恶作剧，非常淘气，但是也特别可爱。
おっとりした男の子	性格老实稳重，一天的大部分时间是睡觉。
マイペ　スな男の子	以自我为中心，性格安静文雅，和人很亲近。
愛情ゆたかな男の子	情感丰富，害怕孤独，和其它小狗很合得来。
怖いもの知らず名男の子	天不怕地不怕，性格有点恶劣，需要多加注意。
雌　犬	
情熱的な女の子	性格热情奔放，会故意和你撒娇，需要耐心调教。
陽気な性格の女の子	活泼可爱，又很任性的家伙，看起来更像公的。
やんちゃな女の子	喜欢撒娇调皮，活泼而且好奇心强，像个小女生。
やさしい性格の女の子	性格温柔，对谁都非常友好，容易和人亲近。
甘えん坊な女の子	喜欢被人宠爱，怕生，虽然可爱但训练很有难度。
がむしゃらな女の子	办事不顾前后，性情鲁莽，训练它必须要严厉一点。
天真らんまんな女の子	天真浪漫，却又一刻也静不下来，学习能力较强。
のんびりやな女の子	百分之百的淑女，不喜欢激烈的运动，从不打架。



三个版本的区别在哪里？

三个版本只是在游戏一开始的时候，可以领养的小狗品种不同，而游戏内容则完全一样。另外想要得到全部15只小狗的玩家也没必要买齐三个版本。获得全部小狗的途径有两条，一是联机通信，不过这种方法很麻烦。其次就是在游戏中参加比赛，只要取得好成绩就会出现其他版本中的品种。

游戏中的时间是怎样设定的？

由于NDS本身有时钟，只要玩家在NDS的系统设置中输入了正确的时间，那么在游戏中也会按照正常的时间运行。也就是说游戏中的白天就是现实生活中的白天，而到了晚上，出门散步时的景观也会变成夜晚。

最多可以同时养几只小狗？

在房间里最多可以养三只，但玩家还可以在宠物旅店寄养五只。点击主菜单左边的一个人和小狗散步的图标，再点手提包的图标，最后点击右下角的建筑物，就可以进入宠物旅店。在那里玩家就可以寄养或是领走自己的狗狗了。

狗狗会不会生病或死掉？

这款游戏还是很体贴的，因为看着心爱的狗狗死掉是非常悲伤的！而本作中的狗狗干脆都不会长大！但是在养了很长一段时间后它们会退役哦。生病好像也不在游戏设定范围之内，不过离家出走倒是会发生。另外假如你不按时喂它们的话，狗狗还会很可怜地去翻垃圾箱！

要怎么帮狗狗洗澡？

狗狗的毛是会脏的，虽然不会对游戏产生太大的影响，不过还是要帮它洗澡。方法就是在主菜单选箱子的图标，然后选正中央的按钮，在物品选单里面会有洗发精，只要点击就可以帮狗狗洗澡了，全手动操作哦！

平时要怎么带狗狗去散步？

在主菜单，点击左边一个人与小狗散步的图标，再点有散步字样的图标，然后在地图上画出散步路线。左下方的黄条是代表狗狗的体力，你一边画路线体力就会提示减少，因此必须在体力用尽之前，将路线画回至起点。另外途中如果经过问号的图样，就表明会有特殊事件发生。如果经过公园、训练场则可以进行大会比赛的技能训练。最后，在散步途中狗狗是会便便的，一定要清理喇。

宠物用品要到哪里买？

在主菜单，点击左边的人与小狗散步的图标，再点手提包的图标，然后点左上角的建筑物，就可以进入宠物用品店了。另外在散步时，如果经过商店，也可以去购买。另外说一句，推荐大家还是在散步时顺路购买，因为会比第一种方法便宜，而且还会出现隐藏物品。

游戏中还有哪些商店可以进入？

在地图中的左上、左下、右上、右下以及中间各有一栋建筑物。它们分别是宠物用品店、二手物品回收店、宠物商店、房屋装修店以及宠物旅店。



游戏中要怎样赚钱呢？

赚钱的唯一途径就是参加大会的比赛，如果得到第一名的话会有10万元入账。而在游戏一开始玩家只有5万元可以支配。

要怎么教小狗学习技能？

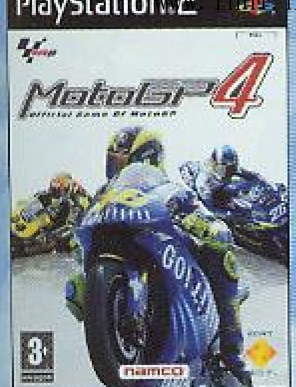
在主菜单，点击手和狗头图标左上方的箱子图案，然后选正中央的图标，里面有几本书，书里面就有一些基本技能的训练方法。另外，有时在跟小狗玩耍时，屏幕右上角会出现一个闪动的灯泡，意思就是说狗狗现在所做的动作，可以训练它学习技能。这时点击灯泡就可以开始对着麦克风说出这个命令的名字，反复几次后小狗就会记住这项技能。

怎么弃养狗狗？（不推荐）

虽然弃养狗狗有点残忍，不过还是要把方法介绍一下。主要的方式有两种，首先是清除全部资料。那就是在游戏一开始，也就是上屏幕出现NINTENDO字样，下屏幕出现版权声明时，同时按下A、B、X、Y、L、R。然后就是单独弃养一只小狗的方法，其实就是进入宠物旅店（方法介绍过），然后选择最后一项就可以了。



□文责／小沛



MotoGP4

Official Game Of MotoGP

创设于1949年的MotoGP(Moto Grand Prix,世界摩托车锦标赛或称世界摩托车大奖赛),是最重要的世界性摩托车赛事，2005年，MotoGP赛事即将来到我国,众多赛手将于上海F1赛道进行激烈角逐!



游戏画面解说：1.目前圈数/总圈数；2.玩家当前名次/总参赛人数；3.赛道示意图；4.单圈行驶时间；5.赛道名称；6.油门、刹车控制；7.综合仪表盘

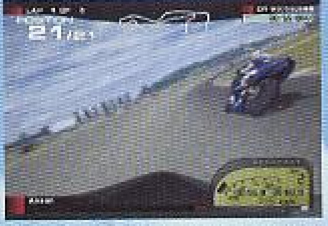
特别感谢：演出—罗纳德欧 道具—小洋 摄像—小海 后期处理—美编MM 监制—韦塔



PS2 赛车竞速	游戏原名：MotoGP4			
	NAMCO	2005.3.20	39.90英镑	135K
	DVD-ROM	欧版	1-8人	全年龄

单人游戏模式介绍

赛季模式 SEASON MODE



顾名思义，在这个模式中，玩家将能体会到作为一名摩托车赛手前往世界各地进行征战的不平凡的感受。游戏一开始，我们所扮演的只是某一车队中最普通的一名赛手，所能够参加的比赛也只是所有级别中最低的GP125赛事。随着比赛的不断进行，玩家可以积累起越来越多的经验，等级也会不断提升，之后就能够参加GP250以及MotoGP等级的赛事。当然这些还不够，最终也是最重要的目标当然是要夺取年度比赛的总冠军！在练习比赛的过程中，玩家还能够对战车进行细致的调整和测试，从中也能学到不少关于摩托车的有用的知识。

街机模式 ARCADE MODE

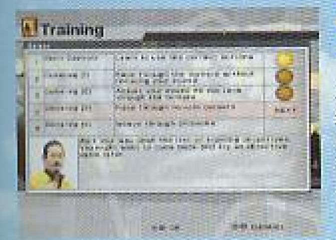
进入此模式之后，我们可以根据自己的喜好选择车辆以及赛道，之后就能跟众多电脑AI控制的对手进行比赛了。与赛季模式相比，街机模式除了拥有更高的自由度之外，更大的意义在于,玩家可以在这里进行演练。不论是用来熟悉游戏感受还是每一条赛道的细节，街机模式都是最好的选择。通过一次又一次努力的尝试,我们可以对某条赛道的每一处细节如入弯的时机、速度以及位置等做出细致的分析和判断,这对于之后比赛的顺利进行是十分重要和必要的。

时间模式 TIME TRIAL MODE

相当于其他竞速类游戏中的"TIME ATTACK"模式。选择好最为得意的赛车，进入某条赛道，不断向最短时间发出挑战。在这里，玩家所要面对的对手不是AI，也不是其他玩家，我们要努力战胜的，就是我们自己！TIME TRIAL MODE绝对适合那些热衷钻研、勇（承）于挑战的朋友。

挑战模式 CHALLENGE MODE

在此模式下，包含有很多形式及内容的小关卡，完成每一项挑战后，都会有新的游戏要素被开启用以作为对玩家的奖励。怎么样，对你的驾驶技术有没有十足的把握？看看你能否顺利通过所有的挑战呢？



收集要素 PADDOCK

这里的主要功能就是让玩家很方便地对以往比赛情况以及各种信息、资料进行查询。还可以观看保存下来的各种精彩影像亦或是使用通过比赛赚取的GP Point（GP点数），从商店处购买各种零部件对赛车进行装配和改造。

多人游戏模式介绍

分屏VS对战 SPLIT SCREEN VS

如果你手中正好有一个PS2的手柄分差，又恰好有几个热爱竞速游戏的朋友，那可就真是太好了，因为MotoGP4对应四人分屏对战！与电脑AI比起来，和真人进行较量要更加刺激。有机会一定要约上几个好友，一同在赛场上驰骋一番！

分屏大奖赛 SPLIT SCREEN GRAND PRIX

玩家和朋友分别扮演不同车队里的赛手，为了各自去努力比赛。在这个模式下，电脑控制的角色同样会参加比赛，一边是朋友，一边是AI，你能顺利胜出么？

局域网对战 LAN

如果前两种多人游戏模式依旧不能让你感到过瘾的话，为什么不来试试这个呢？在LAN对战模式中，最多可以有八个人同时加入，除了可以自由选择赛道以及对比赛规则进行自定义之外，我们更能够使用在单人模式中使用自己专属的赛车。此外，在这个模式下，还可以利用PS2网络通信耳机和身在他方的其他玩家直接用语言进行交流。怎么样，是不是很有意思？

游戏基本操作

按键	功能	按键	功能
圆圈键	确认	START键	暂停/呼出主菜单
叉子键	确认/油门	左摇杆	控制车辆
方块键	刹车/取消	十字键	REPLAY中操作
三角键	取消	R1键	SHIFT UP
SELECT键	切换视点	L1键	SHIFT DOWN

游戏画面解说

BASIC CONTROLS 学习如何控制、驾驭赛车

最为基本的教学，学习车辆起步以及转向等内容。根据画面上随时出现的提示信息进行相应操作即可。





CORNERING(1) 学习不减速通过弯道

弯道技术将直接影响到比赛的成绩。在玩家前方会出现一辆头车带路，跟着它，并尽量按照地面所示路线前进，以最短的时间通过终点即可。

CORNERING(2) 通过发卡弯

在这个训练关卡中，玩家需要仔细观察地面上指示线条的颜色，进入红色区域时要果断点下刹车，同时把握好方向，通过弯道切点后加速，快速通过弯道。



回顾晨/布塔

サルゲッチュP!



PSP	本刊译名：捉猴P!			
动作	SCE	2005.3.17	5040日元	320K记忆棒
	UMD	日版	1人	全年龄

游戏操作说明



1.L键 轻按调整画面至追尾视角，长按进入主视点画面。**2.十字键** 选择选项、转换视角。**3.摇杆** 控制角色移动。**4.R键** 长按后角色趴下，使用弹弓时轻按可切换不同类型子弹。**5.功能键** 【△键】使用对应的道具、取消；【○键】使用对应的道具、确定；【□键】使用对应的道具、取消；【×键】控制角色跳跃、确定。**6.SELECT** 进入道具选择画面。**7.START** 进入游戏主菜单。

游戏画面解说



装备中的道具
显示目前已经装备的分别对应△键、○键及□键三个按键的道具。

主角
游戏主人公，默认追尾视点，在游戏过程中会发生变化，轻点L键可回复。

饼干
主角的HP，初始时为5枚，受到攻击就会减少，打倒敌人后可随机获得补给。另外游戏中还有可无限补充体力的饼干罐。

CAMERA模式
当图标闪烁的时候按下L键就会切换到可以了解猴子的具体情报的CAMERA模式。



游戏道具说明



激光剑 在游戏中除了要找到并捉到顽皮的猴子之外，主角还要对付各种的敌人。此时就可以使用激光剑把它们清理掉。按住对应激光剑的按钮，再转动摇杆就可以使用出回旋攻击。此外，激光剑的另一大妙用就是可以将猴子击晕数秒，配合捕猴网使用非常顺手，强力推荐！



捕猴网 捉猴必备的重要工具，角色趴下的时候也同样可以使用。需要注意的是，如果单独使用捕猴网，是很难捉到猴子的，除非你能保证像MGS中SNAKE一样毫无声息的靠近它们。最好将捕猴网与激光剑配合起来一起使用，那样会更容易抓到猴子。



水下捕猴器
按△、○或□键都可以水中捉猴的网，顺便讲解一下角色在水中的操作方法：按住×键可加速游泳，L键为上浮，R键为下潜，角色的头露出水面后，按×键便可以跳跃了。

弹弓 使用方法是按住对应按键蓄力，用摇杆来控制射击方向，按住L键可进入主视点瞄准形态。弹弓的子弹共有三种不同类型，第一种为普通弹，攻击力较低，优点在于数量无限；第二种为爆炸弹，威力很高但数量有限。最后一种弹丸具有追踪效果，并可一次锁定多个目标，同样有数量限制。



冲刺呼啦圈
人物装备这个道具后，连续点击相应操作按键就可以使其转动，同时主角会以极快的速度冲刺（跳跃后可以取消加速状态）此技能同时还具有对敌攻击判定，某些敌人只有用这个道具才能够打倒。



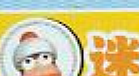
遥控赛车
遥控操作的玩具赛车，利用它可以前往那些主角自己无法到达的地方。按动一下对应按钮遥控赛车就会出现，再按一下就可以将赛车收回。



竹蜻蜓
连续点击对应按键就可以让角色飞起来，并可使用模拟摇杆控制方向，注意飞行高度是有限制的，浮空后继续连打按键的话就会进入滑行状态。

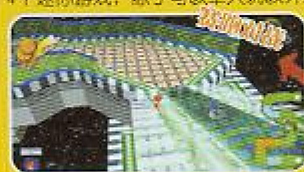


猴子雷达
非常好用的一个道具，按住对应的按键键后，雷达就会自动搜索当前场景中、主角周边一定范围内猴子的存在情况。当搜索到目标后，雷达波将呈现红色并锁死方向，顺着指示的方向走过去，很容易就可以找到猴子了。此外，当屏幕左下角的L标示闪光时，按下L键可以查阅某猴子的信息。



迷你游戏介绍

通过收集游戏中的大金币，就可以开启MINI游戏，“捉猴P！”中共有4个迷你游戏，除了可以单人玩以外还支持通信对战。



与NPC进行，操作方法与NORMAL游戏模式下的一致，先到终点的一方胜出。



收集10个大金币后自动开启，玩家可选择不同角色，在高速赛道上激烈比赛！



先获得10分的一方赢得该局比赛，首先胜出两局的取得最后胜利。习球成功可增加一格能量，蓄满三格后可增加一颗星星，之后按下△或□键就能发动必杀技。

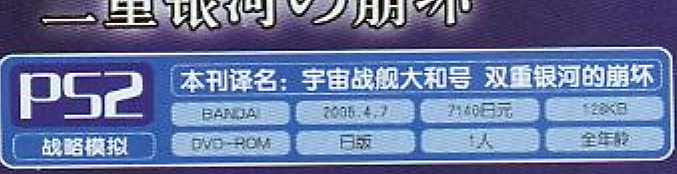


收集20个大金币后开启，使用在游戏中救来的一些特定的猴子进行拳击比赛，比赛中要将对手的体力打到0，此时它就会倒地，先倒地3次的选手输掉比赛。

□文责/布塔









大喇叭广播站：《宇宙战舰大和号》新作品说意制作中！据开发組宣传，新作品的总制作费用将超过25亿日元，预计在2006年夏推出。

游戏具体系统

游戏就是一个看动画然后战斗的这样一个模式，基本此类动漫游戏都会这样处理，本作的战斗部分是操控大和号在宇宙中作战，是游戏的核心部分。

战斗之前首先要决定部队的编排，根据目前舰队的实力进行编组吧，当然游戏一开始时就只有大和号一艘战舰。战斗中按□进入主菜单，共有模式选择、道具、状态观看和队列变更四项，准确运用这些指令是取得胜利的关键。

故事梗概

故事发生在2199年，地球遭到加米拉斯人的攻击，整个地球都笼罩在放射能的死亡阴影之中，地表上的生命、水全都消失了。人类被迫躲到地表下，随时都有失去生命的可能。不过从遥远的伊斯坎达尔星女王丝塔夏那里传来消息，只要有地球人能跑到她那里去的话，她就会把能重建地球的神奇机器“コスモクリーナーD”交给来者并帮助地球人重建家园。并把能够到达她那个星球的“波动引擎”的设计图纸也一并奉上。这是地球方面已经基本没有任何能力再去建造宇宙飞船了。无奈之下，地球总部毅然决定将二战时的战舰“大和（被盟军击沉）”进行特殊改造，把它改装成能在宇宙中航行的超级宇宙战舰。这样，一段太空冒险与一段日本动画史上的传奇就开始了……

模式选择	
巡航	单纯的移动模式，此模式下不可攻击，但航速可达最高；
战斗	速度减半，使用武装自动搜索目标发动攻击。虽然不能指定敌人攻击，但可狙击敌人的动力部、驱动部、武装以及指定破坏装甲；
直接攻击	速度减半，指定敌人目标后开始攻击，可以选择以炮击或雷击为主的攻击方式，当然也可选择两种混合的“混在”；
波动炮	进入大和号最强武器的蓄力状态，速度降到最低，也不能攻击，但在蓄力完成之后可以使用游戏中的最强武器。可以说，熟练地运用波动炮，是能否顺利穿版的关键。
道具	
比较单纯的选项，游戏中的道具都要在这里才能使用。	
状态观看	
更单纯的选项，观看舰队各战舰目前的具体情况。	
队列变更	
飞翼型	基本是万能的队列，可以使用波动炮；
双排型	是使用波动炮的最佳队列，但基本火力能力会有下降；
直线型	作为炮击战最强队列出现，适合游击作战，但波动炮使用不可；
多层型	最强的防御队列，对空战及战舰防御能力最强。

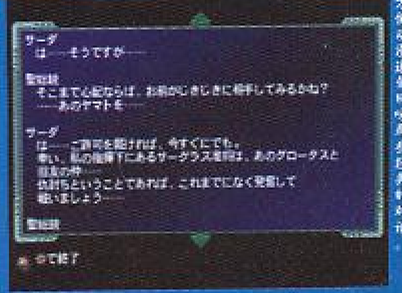


基本在做出指令之后，大和号会按照指示进行作战，另外△的移动方式变换也要熟练掌握。基本游戏中的关卡都是原作中的一些场景，与其说是游戏还不如说是让大家重温经典的那些场景，所以本作难度不能算高，基本上熟练掌握各指令的使用时机，就可战无不胜。

关于原作的一些细节

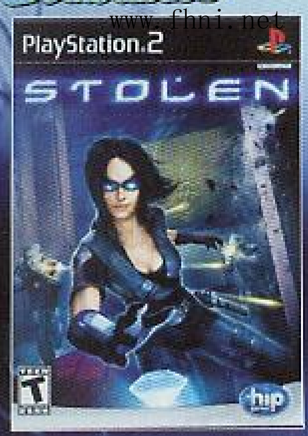
作为在当时引发了轰动并创下奇迹的作品，在开始时西崎义展对这部动画的设想及主题设定，是以讲述“地球遭到危机，人类寻找宇宙中的居住地”为主题的作品，其实这非常正常，危机感是切切实实地贯穿于每一个日本人的日常生活中的，日本人的胆小情结就是明证，日本文化形成的最基础要素就是一个资源匮乏的岛国文化，如果想摆脱开这种危机感简直是痴人说梦，所以日本有着最好的国民环保意识，日本也有最精密的微电子技术，这些与其说是他们高素质的体现与智慧的结晶，倒不如说是他们指望着的救命稻草。70年代爆发的能源危机使这种危机感进一步加强，日本当时混在全球思想浪潮之中时，同时也更加深了危机感，很难说这部作品的出现，与当时的这种大环境没有联系。其实这部动画之所以能打动人心，贴近大时代的命脉是主要原因之一。

西崎义展找来了当时著名的科幻作家丰田有恒（参与过“铁臂阿童木”、“森林大帝”等作品的脚本制作）担任监督，当时的松本零士不过36岁，也已经是当时著名的漫画家了。1974年4月，西崎请松本担任这部动画的美术总监及人物设定，但在6月，山本英一暂时离队之后，松本零士开始负责动画的整个制作，那时虽然他已经是著名的漫画家，但却是第一次统筹动画制作。于是这部动画的最终阵容是西崎义展总策划，松本零士、山本英一、舛田利雄分任监督，剧本设定丰田有恒，演出石黑升（后“超时空要塞”的监督），甚至动画的分镜是富野喜幸和安彦良和（后“高达”系列主创人员）！虽然当时这些人还只是毛头小伙子，但现在这些名字已经如雷贯耳，于是乎本作浪漫的基调决定了作品的成功，同时这些现在的巨匠当年在一起的创业过程，也成了日本动画史上最浪漫的一部青春传奇故事。



↑游戏中所有的剧情对话都可以保留观看，方便动漫迷们回味那些经典的对话

□文责/无无



STOLEN

本作无论是游戏开发商还是发行商在业界内都没什么名气，而且如果单从画面上来讲也比较一般，但这并不代表游戏素质不高。作为一款潜入类游戏，本作中必须尽量避免与敌人发生正面冲突，要想顺利完成任务，除了要有敏捷的身手还得充分开动脑筋才能顺利突破敌人的封锁以及解开各种谜题。

PS2	本刊译名：美女神偷			
动作冒险	Hip Games	2005.4.19	39.99美元	584KB
	DVD-ROM	美版	1人	12岁以上

游戏基本操作简介

按键	功能解说
左摇杆	控制主角移动，按向某一个方向不动可让主角跑动
右摇杆	控制视点，按R3可重置视点
上/下键	调出物品栏，与MGS类似，会出现在屏幕左下方
右键	打开红外线夜视仪，在许多光线不足的场合用夜视仪可以发现许多平常看不见的道具和通道等
L1键	使用望远镜，打开后用左摇杆调整视野，右摇杆进行缩放，按△键进行拍摄。游戏中有不少任务需要用其进行拍摄
L2键	吹口哨、模仿动物叫声等，可用来吸引敌人警卫的注意力
R2键	可垂直在墙上走一小段距离，利用助跑的话可走得更高
○键	蹲下，蹲下后再用左摇杆移动就可缓慢接近敌人，只要不被敌人从正面看见就不会被发现，游戏中使用频率最高的战术
△键	攻击，近身肉搏
□键	进行开门、拖放敌人等等动作时需要用到的按键
X键	基本功能是跳跃，同时根据各种组合可进行相当丰富的动作：在建筑物边缘按X键可以进行攀附；在特殊的墙壁上按X键可进行攀沿；跑动时按X可以进行翻滚；按X跳到悬空的管子上再推左摇杆并按X就可荡到对面；此外如果有两面相对且距离很近的墙壁或箱子，可先用跑动+R2走墙接着按X就可反弹跳到另一面墙上，常用技巧之一
START键	调出主菜单，可查看地图、任务记录、存储记录等等

怎样成为一名出色的神偷



○保存自身是首要条件：和MGS3一样，本作引入了“隐蔽率”这一系统。在屏幕右下方我们可以看见有一个竖槽，根据玩家隐蔽率的不同竖槽的颜色和长度也会有所区别。隐蔽率最高的情况下竖槽是没有任何颜色的，隐蔽率从高到低竖槽颜色分别为透明、绿色、黄色和红色。一般情况下，只要在室内光线比较昏暗，玩家蹲在阴影里的话就可以使隐蔽率达到最高，此时就算玩家在敌人视野之内也很难被其发现，除非敌人离你太近。而一旦置身于光线之下隐蔽率就会大幅降低，极容易被敌人发现。除了隐蔽率，利用按○键进入潜行状态也相当重要：由于潜行时自己目标小，动作幅度小并且不会发出声响，所以可利用此招悄悄尾行或接近敌人。

○开锁与破解电脑：神偷的世界中自然少不了各种各样的锁，游戏中并不是所有的门都可以直接打开的，而是需要按□键进入特定的开锁画面。在这种状况下，屏幕上会出现一个圆形的转盘，中央正上方的是待开的锁，玩家需要利用左摇杆左右选择与上方的锁形状互补的钥匙，再将左摇杆上推使该锁上方的红色方块正好在圆形边上一段时间即可打开该锁；一般要打开一扇门需要连开三把锁才行，不少情况下由于环境的特殊性，比如有巡逻的敌人或是电子摄像头等等，开锁时不但要准，更要快，否则当你打开锁时才发现自己已经被敌人发现了……

与开锁类似，在进入有的电脑获取资料时也不是一帆风顺的，同样需要通过特定的程序才行。这种情况下往往是屏幕中会出现一个3X3的方块，然后上面会按照一定的顺序发亮，要破解这一系统，只需记住刚才发亮方块所在的位置和先后顺序再利用左摇杆原样走一遍即可。破解电脑后可打开特定的门以及获得该区域内的详细地图资料等等。

○偷窃——必备看家技能：既然是神偷，那么游戏中偷窃的成份自然少不了。许多场合中都需要玩家从敌人身上偷去关键物品才能将游戏进行下去，这些物品一般都是钥匙或者卡片等等。不过要想成功偷到物品可还是有不少讲究的：首先就是不能被敌人发现，所以必须等敌人睡着之后再用潜行模式接近，快靠近敌人时右上方会出现提示按□键进行偷窃。先别着急，等屏幕中央出现一个变化的白色条，这个白条上会有光标不断左右移动，当这个光标移动到白条中央最亮的那一段时马上按□键才能顺利将东西偷到手。

合金装备+007

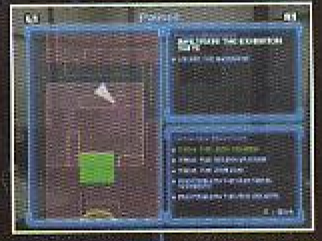
从游戏名称我们就可以看出来，本作是一款潜入类型的冒险游戏——光明正大的那是强盗，不是神偷……女主角Anya Romanov作为大名鼎鼎的神偷，在Forge城中可谓无人不晓，然而见过其真面目的人则没有几个。与合金装备这样的战术谍报类游戏相比，



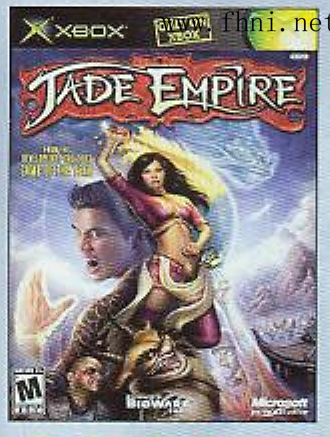
Anya虽然不像斯内克那种专业特工文武全才，但在身手的敏捷上则有过之而无不及，游戏中Anya没有装备诸如枪械、刀具、手雷等杀伤性的武器，最多只能在近身中按△键与敌人进行肉搏。但需要注意肉搏战并不是Anya的强项，而且最多只能暂时把敌人打晕，一段时间后敌人又会自动醒来，所以除非实在是迫不得已否则切勿与敌人战斗，万一遇上拿枪的敌人或是两个以上敌人时，就差不多是宣布了Anya的死刑。在玩本作时，首先需要牢记的就是这是一款彻头彻尾潜入类型的游戏。

在游戏中Anya并不是孤身一人作战的，其拍档Louie扮演的就是类似于007中Q博士，Anya可以从他那里得到许多高科技装备，而将完成任务后获得的奖金给他就能够研制出更多新装备。利用这些新装备的不同功能可以使游戏更加轻松，而装备的作用在游戏中后期将会显得更加重要。随着游戏的剧情发展，玩家还将遇到更多身怀绝技的伙伴。

进行游戏时按START键可以查看任务记录，其中右上的Primary Objectives是完成剧情必须得到的物品；而右下角的Secondary Objectives则是附加任务，是否完成并不会影响剧情的发展。不过在此强烈建议大家将全部任务都完成，对奖金和评价等都大有帮助，而且作为一名神偷看到宝贝不拿也太没敬业精神了吧？（此准则只适用于游戏当中，请勿在现实生活中套用）附加任务的项目非常多，而且完成条件也各不相同，因此要想完成全部附加任务就得仔细搜索游戏中的每一个角落。



□文责/北斗






总觉得本游戏的人设颇为眼熟，拿来华裔女星刘玉玲（《霹雳娇娃》主演）的照片一比才恍然大悟……难道在老美眼中这就是标准的东方女性吗!

在美式RPG制作商中，BioWare无疑属于"行业标杆"的级别。他们旗下的《博得之门》、《无冬之夜》都是里程碑的作品。在TV GAME领域，他们所制作的《星球大战：旧共和国武士》也被誉为XB上的最佳RPG。

XB	本刊译名：翡翠帝国			
动作角色扮演	BioWare	2005.4.12	49.99美元	——
	DVD-ROM	美版	1人	17岁以上

出自名门的A·RPG大作 中国武侠世界背景引人入胜

由BioWare为Xbox倾力打造的A・RPG巨作《翡翠帝国》自从公布伊始便受到了多方关注，并且由于采用了中国武侠背景而更增加了国内玩家对它的期待。现在它终于如期发售，你是否已经迫不及待地想要看看游戏中对中国文化的反映是否令你满意呢？美式RPG最大的特色就是自由度较高，《翡翠帝国》当然也不例外。在游戏中以选择对话的方式来决定剧情分支，人物的所作所为也都会影响到故事的发展，而并没有一个完全固定的流程，想要给出一份完整的攻略是不太可能的。令人兴奋的是BioWare为本游戏制作了多种语言的版本，当然也包括中文版。即使是英文苦手的玩家，也可以体验这款游戏的魅力了！

选择角色 各具特点的四大类型

游戏中有6名角色可供选用，分为四大类型。其中平衡型（Balanced）和速度型（Fast）有男女角色各一名，强壮型（Strong）和魔法型（Magic）则分别只有男角色和女角色。各种类型的差异体现在初始能力值和格斗流派方面，日后的升级成长方向也会有所差异。另外游戏也允许玩家自行设置角色能力值。在选择角色界面按下Y键，就能自定这个角色的初始能力值和格斗流派。

游戏中无论是人物还是武器都具有十分明显的中国武侠风格，基本上还是像模像样的。




↑你可以自己设定角色的能力，遗憾的是不能自定外形容貌。

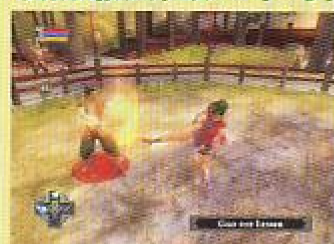
角色的基本属性只有三项：身体（Body）、精神（Spirit）和智慧（Mind）。身体关系到生命点数（Health）；精神关系到气（Chi），也就是一般游戏中的"魔法"；智慧关系到集中力（Focus），在使用很多特技时都需要消耗集中力。实际上人物的属性并不止这些，你可以在游戏中进入属性界面观看其它各项数值，人物的行为同样也有可能影响到某些数值的变化。

↑除了基本的体力、气力等数值之外，人物实际上还有很多属性指标，例如声望。



战斗技巧 用灵活的战术打倒敌人

攻防兼具，缺一不可！



A键是轻攻击，连按可以使出连续技。B键是防御，能够防住敌人的轻攻击和一些特殊技，按住B键并推动左摇杆可以做出翻滚回避动作。X键是重攻击，用来破坏敌方的防御。在使用重攻击时人物会全身发出白光并且做出准备动作，硬直时间很长，所以一定要看准时机才能使用。如果看到敌人做出重攻击的准备动作，就应该马上闪开或者用轻攻击反击。同时按下A键和X键可以使用大范围攻击，具有吹飞效果，在面对多数敌人的时候可以打开局面。按下Y键可以进入集中模式，减慢敌人的动作，同时消耗集中力。白键是治疗，按下之后可以消耗气，补充体力。黑键是气攻击模式，按下之后人物的招式性能会有所改变，并且消耗气。十字键用来选择套路。例如每个人物初始都会有两种套路，一是最基本的拳脚连续技，根据所选人物类型而有不同；二是共通的"天堂波浪"（Heavenly Wave）模式，消耗气并且减缓敌人的行动。在游戏中人物还可以学到很多种不同的套路，例如魔法攻击、武器攻击等等。按住十字键某个方向一秒钟可以进入配置界面，把已经学会的套路设定到十字键上。各种特殊套路一般都需要消耗气或者集中力。L键和R键用来切换锁定目标，在战斗中应该灵活使用，选择合适的目标作战。



其他系统 高度自由的游戏系统等待你体验

《翡翠帝国》虽然是一款庞大复杂的游戏，但大体还是遵循常见的RPG游戏系统规则。RPG玩家，尤其是对美式RPG比较熟悉的玩家应该很快可以上手。在游戏中按下Start键进入主菜单，并且按L/R键切换所选页。从左到右分别是人物属性、已掌握的战斗套路、随从、宝物、当前任务提示、地图、读取进度、存储进度、系统设置。每页下方还有进一步的说明，例如在随从菜单中按下X键可以调整随从的战斗方针等等。人物升级时会获得属性点数和技能点数，分别用来增加人物基本属性数值以及战斗套路等级。在这里要再次强烈建议大家尝试一下本游戏的中文版，一定会让你有所收获！


↑本作的人物设定图还是很有韵味的。

投身传奇武侠世界

□文责/荇菜

PS2 XBOX GC PSP DS GBA

NEW RELEASE

最新作游戏情报

two' WEEKS 5.1～5.19

PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作。通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，“最新作游戏情报”将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。

烧 评



极限竞速

官方原名：Forza Motorsport

XBOX	MICROSOFT	2005.5.12	7140日元
DVD	日版	1～8人	全年龄

赛车竞速

挑战GT4的超豪华赛车大作！





经过一再的延期，XBOX上受到广大玩家关注的赛车游戏“极限竞速”终于定下了最终的发售日。本作是微软为XBOX打造的一款重量级赛车游戏，游戏中收录了BMW、Chevrolet、Dodge、Ferrari、Honda、Mazda、Mercedes-Benz、Nissan、Porsche等60多个世界顶尖汽车制造品牌的车型，汽车总数超过了230款。不仅赛车，本作中的各种配件也是取自真实的部件，包括轮胎、制动装置、引擎等都可以进行自由的更换。此外，玩家还可以通过调整轮胎的气压、引擎的点火时间以及诱导压力等来对赛车进行细微调整，最大限度地引发出赛车的潜力，制作出属于自己的最强赛车！在画面方面，“极限竞速”最大限度地发挥了XBOX的机能，不管赛车还是背景都有着令人惊叹的画面表现。此外，本作对应Xbox Live的最大8人同时对战的在线模式，还可以通过组队系统组成最大100人的大车队，相信会带给众多赛车爱好者与众不同的感受，喜欢竞速游戏的玩家可不要错过本作哦！

烧 评



前线任务在线

官方原名：フロントミッション オンライン

PS2	SQUARE-ENIX	2005.5.12	7140日元
DVD	日版	1-20人	全年龄

在线模拟

亲身投入到第二次哈夫曼之争中吧！

“前线任务”是SQUARE在SFC主机上推出的经典战略模拟大作，其凝重的世界观、精彩的战斗场景以及出色的人物刻画都令人记忆深刻，之后还曾在SFC、PS、PS2、WSC等主机上推出了多款后续作品及复刻作品。本次的“前线任务在线”与第一代的世界观相同，描写了西元2070年地球上的两大阵营“亚太共同联邦OCU”与“新大陆合众国USN”为了争夺位在西太平洋的岛屿哈夫曼岛而展开的激烈战斗，历史上称为“第二次哈夫曼战争”。本作中，玩家的身份不再是左右战争的英雄，而只是一届雇佣兵，为了自己的目的驾驶着人型装甲机器人参加战斗。与其他网络游戏一样，本作中也有着职业的设定，不过职业所指的并不是玩家本身的职业，而是玩家所驾驶机甲的电脑类型，不同职业的电脑会带给机体不同的特性，例如狙击手职业可以降低装弹时间、索敌型可以扩大雷达探索范围等。此外，除了主要职业，还可以选择一些附属职业，其作用与主要职业有着一些差别，怎样选择就看玩家的喜好了。



评



永远的阿塞利亚 在这大地的尽头

官方原名：永远のアセリアーこの大地の果てでー

PS2	XUSE/日本一	2005.5.12	7140日元
DVD	日版	1人	12岁以上

模拟战略

在异世界上演的壮阔浪漫传奇！

主人公高岭悠人本来与义妹高岭佳织一起过着平凡但又快乐的生活，但他们却突然被召唤到了神秘的异世界方塔兹玛哥利亚，佳织更被拉基奥斯王国所捕获。为了搭救妹妹，悠人不得不拿起了剑，为拉基奥斯王国而战，并被卷入了异世界的战乱。而出现在悠人面前的，是曾经的好友、现在作为马洛里甘的战士而战的岬今日子和碧光阴，他们将要面对怎样的命运呢……而悠人最大的敌人，则是一直钟情于佳织、并因此憎恨悠人的秋月瞬，被召唤到萨基奥斯帝国的瞬凭借着强大的实力在帝国内取得了极高的地位，并不断地向悠人发起进攻。在如此不利的局面下，悠人能够保护佳织，带她一起回到原来的世界吗？这一切都掌握在玩家的手中。本作的游戏方式为冒险解谜+战略模拟，在战略模拟部分，玩家要进行参战部队的编成，并为各名角色配置必要的能力，进入战斗后，当玩家角色与敌人遭遇时，就会依据配置的技能展开自动战斗。本作的人设相当出色，战斗部分也制作得有板有眼，对于喜欢美少女游戏的玩家来说会是不错的选择。





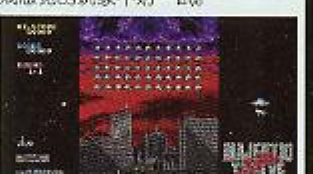
太空侵略者

官方原名：スペースインベーダー ポケット

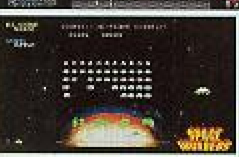
射击游戏	PSP	TAITO	2005.5.12	3990日元
	UMD	日版	1人	全年龄

太空侵略者！感动的经典游戏再来！

“太空侵略者”是TAITO公司的不朽经典街机名作，在刚推出之时曾经风靡世界，拥有无数狂热的玩家，也奠定了射击类游戏的基础与发展方向。现在，TAITO公司将“太空侵略者”的系列作品综合起来，在PSP上推出了这部合集作品。本作包括了“太空侵略者”、“太空侵略者2”、“侵略者回归”等5部游戏，可说是将该系列一网打尽，没有经历过“太空侵略者”狂热时代的玩家们可以好好品味一下这些经典作品了。在本款合集中，玩家们可以清晰地看到本系列的发展与进步：自机可以选择的颜色与种类逐渐变多、增加了火力提升系统、敌方会出现BOSS角色、增加蓄力攻击等，这些都使得游戏更加耐玩。本作是典型的怀旧类型作品，想要找回当年的那种游戏感觉的玩家不妨一试。











魔法传承 小小魔法使

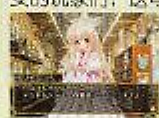
官方原名：まじかる☆ている～ちっちゃな魔法使い～

恋爱模拟	PS2	PRINCESS-SOFT	2005.5.12	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	12岁以上

小小魔法使的神奇大冒险！

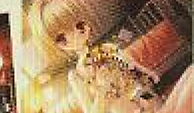


本作的舞台设定在一个剑与魔法的世界，主人公鲁西昂就读于魔法学院的高年级班，他的学习成绩相当优秀，剑术也很出众，而他的梦想则是成为一名魔法剑士。某日，与鲁西昂从小一起长大的修娜突然慌慌张张地跑来，告诉他学校里的女孩子们在一瞬间全都不见了，并与鲁西昂一起展开搜寻，最后，两人把目标锁定在了巨大的世界树的内部。进入到最深部后，鲁西昂发现了诱拐女孩子们的凶手一梦魔，在它的影响之下，女孩子们全都昏了过去。面对此情景，鲁西昂自然不能坐视不理，在他的猛烈进攻下，梦魔终于被打倒了。但是，随后发生了不可思议的事情，鲁西昂居然变成了小孩子的姿态，并被迫转入了低年级班（这不就是“魔法柯南”吗……）。这之后，他将会面对众多各有特色的女生，包括天真活泼的青梅竹马修娜、必须吸食鲁西昂的血液才能存活的魔族少女沙沙、长有长耳朵的兔子女孩法法等，他会找到自己心仪的女孩吗？喜欢魔法与美少女的玩家们，这可都看你们的了！









BURNOUT3 BEST版



官方原名：バーンアウト3：テイクダウン

赛车竞速	PS2	EA	2005.5.12	3129日元
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

DASH!CRASH!DESTROY!

超乎想象的速度感，超乎想象的激烈碰撞、超乎想象的游戏感受！BURNOUT3将以超乎想象的低廉售价再次登场！5月12日，BURNOUT3(EA BEST HITS)发售。用“火爆”这一词语形容这款与众不同的赛车竞速游戏是再合适不过的了。或许把BURNOUT3归类于动作游戏都不算太过分，玩家在游戏中将能够获得其他赛车游戏绝对不具有的特殊感受。试想，你要做的或许不是最先通过终点，而是如何才能引发最大规模的“交通事故”……游戏模式十分丰富，画面表现出色，音乐更是将气氛推向顶点！选择BURNOUT3，你一定不会后悔！



恶魔战士 合集

烧评

官方原名：ヴァンパイア ダークストーカーズコレクション

格斗对战	PS2	CAPCOM	2005.5.19	7140日元
	DVD-ROM	日版	1~2人	15岁以上

暗夜中，黑暗的住民们在战斗着！

提起CAPCOM的2D对战格斗游戏，就不得不说一下“恶魔战士”系列。本系列的人物设定十分出色，对于恶魔的刻画全都栩栩如生，尤其是夜之女王莫莉卡与小猫女菲利西亚，美丽中透露着妩媚、可爱中伴随着妖娆，令人过目难忘。此外，本系列中应用的目押、防御取消以及EX必杀技等都对之后的对战游戏有着极大的影响。在本次的合集中，收录了自1994年以来推出的全部5部系列作品，每一部作品都忠实地再现了原作的风采，可以让玩家彻底地领略到“恶魔战士”的魅力。本作中还有着画廊的设定，可以观看相关的广告画与插画，对应硬盘功能还将大大缩短读盘时间，是2D格斗爱好者不可错过的佳作！





幽游白书 FOREVER

官方原名：幽☆游☆白书 FOREVER

格斗对战			
PS2	BANPRESTO	2005.5.19	7140日元
DVD-ROM	日版	1~2人	12岁以上

魔界侦探复活！浦饭幽助见参！

在10年之后的今天仍然有着如此的人气，“幽游白书”不愧是一部经典漫画。本作的剧情取自原著的“暗黑武斗会篇”至“魔界统一战篇”，原作中的众多角色都会在游戏中登场，除了幽助等主要角色外，还包括藏马、飞影、死死若丸、酒、阵以及魔界三巨头等，游戏角色相当丰富。为了更好地表现原著的气氛，游戏中的战斗与事件部分将会采用全程语音，各种必杀技也将在游戏中得以完美再现，相信户愚吕的变身场面将会魄力十足。游戏的战斗系统采用了体力、灵妖力、感情三种计量槽，灵妖力会在平时回复，感情值则会因使用必杀技而增加，当感情值与灵妖力都达到最大时，就可以使用威力强大的超必杀灵妖击，耗费所有灵妖力来给予敌人巨大的打击，而如果角色的HP在30%以下并且感情值与灵妖力全满时，更可以使用一击必杀奥义，将敌人一击轰杀！像藏马之类拥有变身能力的角色还可以在感情值与灵妖力最大时，消费所有感情进行变身，大幅度提升能力。如果你是一名动漫爱好者，那么本作应该会让你满意。





横行霸道 罪恶都市 BEST版

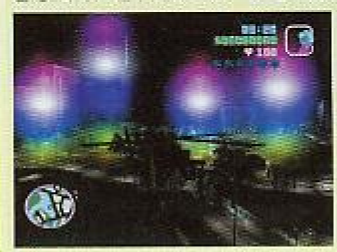
官方原名：GRAND THEFT AUTO VICE CITY

动作冒险			
PS2	CAPCOM	2005.5.19	2940日元
DVD-ROM	日版	1人	18岁以上

WELCOME TO THE VICE CITY



如今有哪个玩家没有听说过GTA的大名呢？在一座架空的都市中，玩家扮演一个偷车贼，体验各种事件，感受黑社会一般的生活，这就是ROCKSTAR公司推出的具有“划时代意义”的“GRAND THEFT AUTO”。GTA3可谓顶峰之作，而接下去的“罪恶都市”以及“圣安德列斯”更是将系列的精髓展现到极致。5月19日，CAPCOM即将代理发行推出日版“横行霸道 罪恶都市”的廉价版本。此版在游戏内容方面与普通版没有什么不同，最大的区别也就是在价格方面了。2940日元的含税售价的确是非常便宜。不过对于广大国内玩家而言，在PC版以及之前普通版本大范围普及的现状面前，此次发售的廉价版的吸引力方面会打上一定的折扣。但不管怎么说，这毕竟是一次“补习”的好机会。





摇摆大金刚

封面待定

官方原名：ぶらぶらドンキー

动作游戏			
GBA	任天堂	2005.5.19	3800日元
卡带	日版	1~4人	全年龄

欢快体验“摇”出来的乐趣！

魅力十足的操作

“摇摆大金刚”在操作上的乐趣真的很难用语言去形容，只有亲自体验过后才能真正理解其中的魅力！基本用到的按键只有L和R这两个，借助它们可以实现攀爬、旋转、跳跃等众多动作，任天堂一贯坚持的“简单乐趣”得到淋漓尽致的展现！



丰富多样的机关

游戏中会出现很多形式的机关，需要玩家开动脑筋，再结合熟练的操作去一一破解。做好准备，“摇摆大金刚”将挑战你的眼、手、脑的配合能力，一个又一个的难关等待你去挑战。

纠缠不休的敌人

在“摇摆大金刚”中，玩家在努力通过重重难关的同时还不得不面对众多讨厌的敌人。对付它们最为有效的方法就是使用“冲撞”，一定要多加练习并熟练掌握！

乐趣满满的模式

冒险模式——本作的游戏内容非常丰富，其中按照剧情的发展一步一步深入进行的单人游戏模式，是一个重要的组成部分。

竞赛模式（最多4人游戏）——最多可以支持4人同时进行游戏的对战模式，和朋友一同享受更多乐趣！





式神之城 II

官方原名：式神の城 II

射击游戏	PS2	TAITO	2005.5.19	2940日元
	DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄

激烈的战斗已再度打响……

【多彩的模式】

在街机上大揽人气的射击游戏“式神之城 II”再次席卷登陆PS2平台。除了传统的街机游戏模式之外，作品中还搭载了众多家用机版所独有的模式，如“练习模式”、“故事模式”以及“画廊模式”等等。内容形式丰富，使得游戏整体乐趣大幅增加。

【丰富的设定】

在PS2版的“式神之城 II”中，玩家可以根据个人实际的游戏水平对难度进行设置。除此，我们还可以调整画面表现并对作品系统本身进行一定的调整。当满足一定条件后，还可以开启全新的EXTRA OPTION，还有可能根据自己的想法去创造出一个全新的“式神之城”呢！

这些可都是只有在PS2版中才会出现的哦，作为射击游戏爱好者的各位玩家绝对没有理由错过这款“式神之城 II”！





锻炼大脑 成人的DS训练

官方原名：脳を鍛える 大人のDSトレーニング

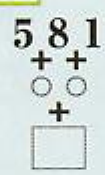
其它	DS	任天堂	2005.5.19	2800日元
	卡带	日版	1人	全年龄

让DS来活化一下你的脑细胞！

想必大家都很清楚，人的大脑就如同我们的身体一样，长时间不去思考运作的话就会变得迟钝起来。有什么方法可以让我们的大脑得到适度的训练以保证它出色的机能呢？你可以尝试一下这款将于5月19日发售的“锻炼大脑 成人的DS训练”！这可是由任天堂和日本东北大学的川岛教授共同合作开发的一款具有鲜明特色的DS用软件，其中收录包括计算、文字辨识、声音识别在内的多种形式的小测试，结合DS主机具备的独特机能，让玩家的脑部得到充分的锻炼！此外，游戏还会记录下玩家的使用日程，分析制定出针对个人的“脑年龄”统计表，真是非常有意思的设定！







幻想少年

官方原名：ファンタジックチルドレン

动作游戏	GBA	BANDAI	2005.5.19	2940日元
	卡带	日版	1-2人	全年龄

少男少女的幻想大冒险！



改编自同名动画作品的游戏版“幻想少年”将于5月19日发售。游戏中，玩家要扮演主人公トーマ，一边躲避敌人设下的重重陷阱，一边展开自己的冒险旅程。游戏中的关卡十分丰富，パパン岛、惑星ギリシア等都会出现。游戏将采用多结局的设定，玩家过关的时间或其他一些要素会影响剧情的发展。此外，本作在动作方面的要求并不是太高，所有玩家都能轻松上手。在PSP和DS当道的今天，能够在GBA上玩到一款纯粹的动作游戏本已难得，我们就没有必要再多苛求什么了。

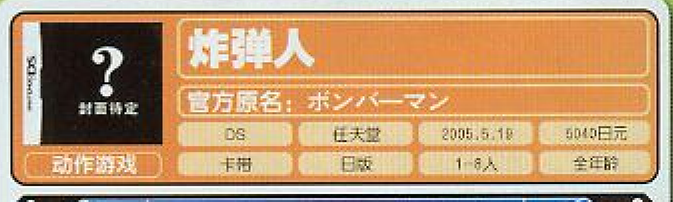




炸弹人

官方原名：ボンバーマン

动作游戏	DS	任天堂	2005.5.19	5040日元
	卡带	日版	1-8人	全年龄



即将于5月19日发售的DS版“炸弹人”一定能给广大玩家带来不同于以往的全新感受！DS主机特有的上下双屏幕使得新作拥有系列作品中最为广阔的战斗场景，总共10个不同区域，一共100关的丰富内容一定能让你大呼过瘾！此外，最吸引人的还在于，DS版炸弹人完美支持“GAME SHARE”功能，只需拥有一盘卡带，就可轻松实现多达8人的热烈对战，实在是太刺激了！游戏中还加入了道具收集要素，进一步提升整体的可玩度，加上使用触摸笔进行操作，实在是一款充满魅力的作品！DS版炸弹人，5月19日发售，不容错过！



STAR WARS

www.fhili.net

星战游戏30年 光与暗 永恒的对决

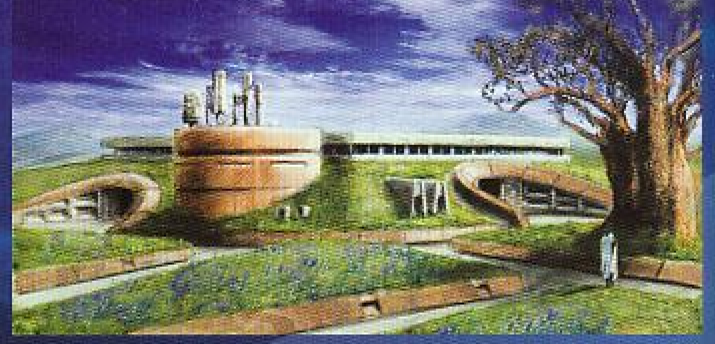
艺术是最具感染力的，某些杰出作品的影响力早已超出了原本的领域，而《星球大战》就是这样的作品。从1977年问世至今，它在美国、甚至世界范围内造成的文化震动是难以衡量的。尽管从艺术角度来讲，游戏的地位还远不能和电影相提并论，但在这近30年中，围绕"星战"所给我们带来的感动同样也俯拾皆是。在"星战"系列的终结篇即将上映的今天，我们策划了这个专题，相信在每一个"星战迷"以及"游戏迷"的心中，都会泛起共鸣！



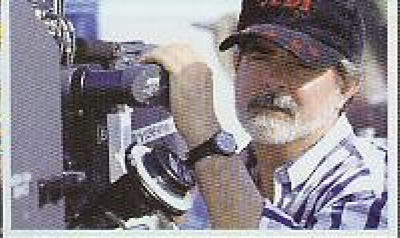
乔治·卢卡斯的梦想帝国

fatasy dream

虽然《星球大战》系列在全球已经创造了超过34亿美元的票房，但是乔治·卢卡斯一直否认自己是出于商业目地而拍摄这部影片。在1977年，他凭借当时苛刻的技术条件限制制作出了这部划时代的电影，几乎影响了美国整整一代人。以电影为核心，卢卡斯今日已经建立起了覆盖数码、游戏、娱乐等领域的庞大帝国，成为好莱坞最具权势的少数几个人之一。



1999年，一部来自大洋彼岸的"科幻电影大片"在我国隆重上映，与发行商不遗余力的宣传形成对比的是，很多观众在花费了不菲的票价观赏这部《星战前传1：魅影威胁》之后，却不约而同地表现出一些失望。诚然，作为一部科幻电影，它不如《终结者》火爆，也不及《黑超特警》诙谐；比起同年上映的《黑客帝国》，它甚至可以说是俗得掉渣。电影中那些"激光枪"，居然还配有"啾啾"的音效，显得是那么的不入时；作为卖点的"光剑决斗"，在看惯了武打片的中国观众眼中纯属蹩脚的杂耍……然而，以上所说的这些完全都不重要，只要你稍微了解一点"星球大战"的含义，就绝对不会发出这些抱怨。如果你曾经有幸在80年代就已经领略过"星战"的魅力，仅仅这两个字就已经足够让你激动不已。是的，星战，一个三十年的光辉梦想。



在遥远星系中的华彩乐章

《星球大战》原本是一个计划拍成九集的系列电影，按照卢卡斯自己的解释，1977年所拍摄的《新的希望》以及之后的《帝国反击战》、《绝地武士归来》是中间的三部曲，也就是第四、五、六集，讲述了天行者·卢克成为一个绝地武士、并且救赎了自己堕入黑暗中的父亲的故事。1999年上映的《魅影威胁》、2002年的《克隆人的进攻》和即将于今年5月19日上映的《西斯的复仇》是第一至三集，讲述了天行者·阿纳金、奥比王·肯诺比等这些"传说中的人物"的事迹，尤其是突出了阿纳金是如何受到邪恶力量的诱惑而从绝地武士堕落成为暗黑武士，故此这三集也被人们冠以"星战前传"的名称。至于原来计划的第七至九集，也许是因为卢卡斯觉得这个故事已经足够完整，所以被取消掉了。因此，《西斯的复仇》将成为整个系列实际意义上的终结篇。可以预见，今年的5月19日，将成为全世界星战迷的节日。

用"现代神话"来形容《星球大战》这部系列影片是绝不夸张的。乔治·卢卡斯凭借自己的超凡想象力，大胆地突破了前人的局限，并且利用天才的电影制作理念将自己的想象在银幕上实现。卢卡斯曾经表示，《星球大战》是他对宗教、神话的阐述，对人类永恒主题的探索。在这部影片中，卢卡斯对世界如何发展、人类何去何从的问题作出了自己的解释。星战是具有浪漫色彩的，同时也是具有现实意义的。在虚构的银河帝国中，有和人类类似的社会体系，同样有秩序的维护者和破坏者。每一集的故事当中，都免不了涉及到勇气、合作、共存、信念、救赎等方面的主题，这与人们在现实生活中所积极追求的美好东西是契合的。放在70年代末的时代背景下，就更加不难理解它为什么能取得如此巨大的成功。时至今日，无论是"绝地武士"、"天行者"，还是"R2-D2"、"光剑"，甚至那句万年不变的"Long long ago in a galaxy far, far away……"，都已经以文化符号的形式，深深地烙印在了人们的心里。

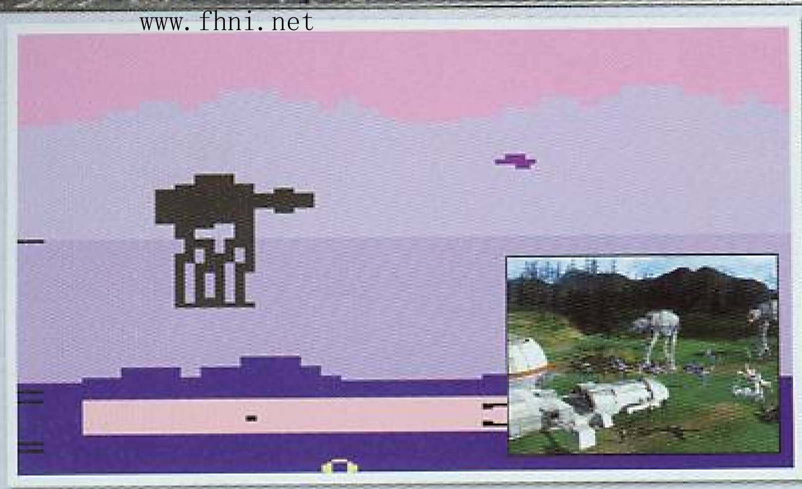
如果说卢卡斯的电影为人们塑造了一个神话，那么以电影题材的游戏就是给了人们在这个神话中扮演一个角色的机会。当你回顾二十多年前那些幼稚得近乎可笑的游戏时，如果有人告诉你，屏幕上的这几个像素代表了"天行者·卢克"，那几个像素代表了邪恶的"死星"……你是否也会有一种异样的体会？到了今天，游戏制作技术发生了巨大的变化，游戏的画面已经达到了几可乱真的地步，甚至连游戏的方式都和以前大不一样。但无论是扮演绝地武士单枪匹马冲锋陷阵，还是指挥庞大的舰队在星际中遨游，你还是可以感觉到一种精神从三十年前传达至今，永久不变……



天行者·阿纳金是整个星战系列中最为关键的人物。

游戏名称	[illegible]	制作厂商	发行厂商	发售日期
ATARI 2600				
星球大战之帝国反击战	动作射击	/	PARKER BROS	1982.05.22
星球大战：死星之战	动作射击	/	PARKER BROS	1983
星球大战之绝地学院	动作射击	/	PARKER BROS	1983
星球大战：街机版	动作射击	/	PARKER BROS	1984
FC				
星球大战	平台动作	BEAM SOFTWARE	LUCASARTS	1991
星球大战之帝国反击战	平台动作	/	VICTOR	1993
GB				
星球大战	平台动作	/	任天堂	1996
GBC				
星战前传1：竞速	赛车竞速	LUCASARTS	任天堂	1999.11.30
星战前传1：奥比王的冒险	动作过关	HOTGEN	THQ	2000.11.27
SFC				
星球大战之新的希望	平台动作	LUCASARTS	LUCASARTS	1992
星球大战之帝国反击战	平台动作	SCULPTURED SOFTWARE	LUCASARTS	1993.06.01
星球大战之绝地武士归来	平台动作	SCULPTURED SOFTWARE	LUCASARTS	1995.03.30
PS				
星战前传1：绝地之战	动作过关	LUCASARTS	LUCASARTS	2000.03.31
星球大战：黑暗原力	动作过关	LUCASARTS	LUCASARTS	1996.11.26
星球大战：魔鬼	驾驶射击	LUXOFLUX,INC.	LUCASARTS	2000.11.12
星战前传1：魅影威胁	动作冒险	BIG APE	LUCASARTS	1999.08.31
GBA				
星球大战：绝地之战	动作过关	HOTGEN	THQ	2002.03.01
星战前传2：克隆人的进攻	动作冒险	THQ	THQ	2002.05.29
星战前传2：机器军团	平台动作	THQ	THQ	2002.11.14
星球大战：猎鹰飞行队	飞行射击	THQ	THQ	2003.11.18
星战三部曲：原力试炼	动作冒险	UBISOFT	UBISOFT	2004.09.21
乐高星球大战	动作冒险	AMAZE ENTERTAINMENT	EIDOS	2005.03.29
星战前传3：西斯的复仇	动作冒险	UBISOFT	UBISOFT	2005.05.04
N64				
星球大战：帝国之影	动作冒险	LUCASARTS	NINTENDO	1996
星球大战之侠盗中队	动作射击	LUCASARTS	NINTENDO	1998.11.17
星战前传1：竞速	赛车竞速	LUCASARTS	LUCASARTS	1999
星战前传1：纳布之战	动作射击	FACTOR5	LUCASARTS	2000
DC				
星战前传1：竞速	赛车竞速	LUCASARTS	LUCASARTS	2000.03.31
星战前传1：绝地之战	动作冒险	LUCASARTS	LUCASARTS	2000.10.11
星球大战：魔鬼	驾驶射击	LUCXFLUX, INC.	LUCASARTS	2000.11.19
PS2				
星球大战：星际斗士	动作射击	LUCASARTS	LUCASARTS	2001.02.19
星球大战：怒火狂飙	赛车竞速	RAINBOW	LUCASARTS	2002.02.11
星球大战：绝地星际武士	动作射击	LUCASARTS	LUCASARTS	2002.03.10
星球大战：赏金猎人	动作射击	LUCASARTS	LUCASARTS	2002.11.19
星球大战：克隆战争	动作射击	PANDEMIC STUDIOS	LUCASARTS	2002.12.10
星球大战：前线	第一人称射击	PANDEMIC STUDIOS	LUCASARTS	2004.09.20
乐高星球大战	动作冒险	TRAVELLER'S TALES	LUCASARTS	2005.04.02
星战前传3：西斯的复仇	动作冒险	THE COLLECTIVE	LUCASARTS	2005.05.04
NGC				
星球大战之侠盗领袖：侠盗中队2	动作射击	FACTOR5	LUCASARTS	2001.11.09
星球大战：克隆战争	动作射击	PANDEMIC STUDIOS	LUCASARTS	2002.10.28
绝地武士2：绝地放逐者	第一人称射击	VICARIOUS VISIONS	LUCASARTS	2002.11.18
星球大战：赏金猎人	动作射击	LUCASARTS	LUCASARTS	2002.12.07
星球大战之侠盗中队3：起义	动作射击	FACTOR5	LUCASARTS	2003.10.15
XBOX				
星球大战：奥比王	动作冒险	LUCASARTS	LUCASARTS	2001.12.19
星球大战：绝地星际武士	动作射击	SECRET LEVEL	LUCASARTS	2002.05.13
绝地武士2：绝地放逐者	第一人称射击	VICARIOUS VISIONS	LUCASARTS	2002.11.18
星球大战：克隆战争	飞行射击	PANDEMIC STUDIOS	LUCASARTS	2003.04.22
星球大战之旧共和国武士	角色扮演	BIOWARE	LUCASARTS	2003.07.17
绝地武士：绝地训练场	第一人称射击	VICARIOUS VISIONS	LUCASARTS	2003.11.18
星球大战：前线	第一人称射击	PANDEMIC STUDIOS	LUCASARTS	2004.09.20
星战大战之旧共和国武士2：西斯之主	角色扮演	OBSIDIAN ENTERTAMENT	LUCASARTS	2004.12.06
星球大战：共和国突击队	动作冒险	LUCASARTS	LUCASARTS	2005.02.17
乐高星球大战	动作冒险	TRAVELLER'S TALES	LUCASARTS	2005.04.05
星战前传3：西斯的复仇	动作冒险	LUCASARTS	LUCASARTS	2005.05.04
NDS				
星战前传3：西斯的复仇	动作冒险	UBI SOFT	UBI SOFT	2005.05.04
PC				
星球大战：博弈	桌面益智	/	SOFTWARE TOOLWORKS	1993
星球大战：黑暗原力	动作过关	LUCASARTS	LUCASARTS	1995.02.28
星球大战之起义战争：隐藏的帝国	动作过关	LUCASARTS	LUCASARTS	1995.11.30
星球大战：尤达传说	动作过关	LUCASARTS	LUCASARTS	1997.03.21
星球大战：X翼战机VS钛式战机	飞行射击	TOTALLY GAMES	LUCASARTS	1997.04.30
星球大战：帝国之影	动作过关	LUCASARTS	LUCASARTS	1997.09.31
星球大战：黑暗原力2	第一人称射击	LUCASARTS	LUCASARTS	1997.09.30
星球大战：机器人	动作过关	LUCASARTS	LUCASARTS	1998
星球大战：西斯之谜	第一人称射击	LUCASARTS	LUCASARTS	1998.01.31
星球大战之起义	战略模拟	COOLHAND INTERACTIVE	LUCASARTS	1998.02.28
星球大战之侠盗中队3D	飞行射击	FACTOR5	LUCASARTS	1998.12.02
星球大战：X翼战机联盟	飞行射击	TOTALLY GAMES	LUCASARTS	1999.02.28
星战前传1：竞速	赛车竞速	LUCASARTS	LUCASARTS	1999.04.30
星战前传：魅影威胁	动作过关	BIG APE PRODUCTIONS	LUCASARTS	1999.04.30
星球大战：原力突击队	战略模拟	LUCASARTS	LUCASARTS	2000.02.29
星球大战：纳布之战	飞行射击	LUCASARTS	LUCASARTS	2001.03.11
星球大战之星系战场	即时战略	LUCASARTS	LUCASARTS	2001.11.11
星球大战之星系战场：传奇	即时战略	LUCASARTS	LUCASARTS	2002
星球大战：星际斗士	飞行射击	LUCASARTS	LUCASARTS	2002.01.20
绝地武士2：绝地放逐者	第一人称射击	RAVEN SOFTWARE	LUCASARTS	2002.03.26
星球大战之星系战场：克隆战争	即时战略	LUCASARTS	LUCASARTS	2002.05.14
星球大战之星系：帝国的分裂	在线角色扮演	SONY ONLINE ENTERTAINMENT	LUCASARTS	2003.07.03
绝地武士：绝地训练场	第一人称射击	RAVEN SOFTWARE	LUCASARTS	2003.09.16
星球大战之旧共和国武士	角色扮演	BIOWARE	LUCASARTS	2003.11.18
星球大战：前线	第一人称射击	PANDEMIC STUDIOS	LUCASARTS	2004.09.20
星球大战之星系：光速前进	在线角色扮演	SONY ONLINE ENTERTAINVENT	LUCASARTS	2004.10.26
星球大战之旧共和国武士2：西斯之王	角色扮演	OBSIDIAN ENTERTAINMENT	LUCASARTS	2005.02.08
星球大战：共和国突击队	动作冒险	LUCASARTS	LUCASARTS	2005.03.01
乐高星球大战	动作冒险	TRAVELLER'S TALES	EIDOS	2005.04.02
星球大战之星系：伍基之怒	在线角色扮演	SONY ONLINE ENTERTAINMENT	LUCASARTS	2005.05.05
星球大战之星系：完全体验	在线角色扮演	LUCASARTS	LUCASARTS	2005.05.24

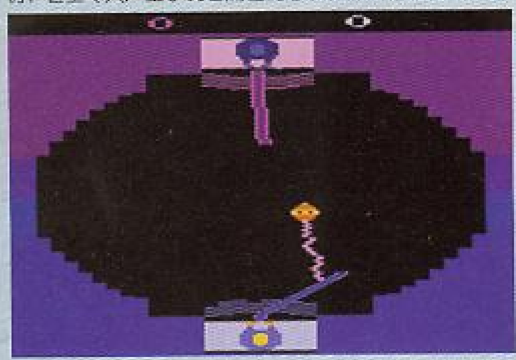
注：在这张表中，我们收录了自ATARI 2600以来，在这二十余年间各个主流机种上的大部分“星战”作品。由于数据量颇大，而且年代久远，疏漏谬误之处在所难免，这张表也只能称为是一张“不完全”列表而已。例如我们曾经在资料库中发现了早在1979年便在街机上出现过的星战游戏画面，但是该游戏其他各方面的资料（例如制作厂商、类型甚至包括确切的游戏名）都已经缺失，因此也只能遗憾地舍弃了。我们所能做到的，只是用自己最大的努力将尽量准确的资料整理出来，希望大家在自己的游戏生涯中可以有机会体验一下上面提到过的这些游戏，切身体验一下游戏星战三十年！





远在28年前所拍摄的《星球大战》即使拿到今天来看，其特技效果仍然可以给人留下深刻的印象。相比之下，游戏技术的变化则可以用天翻地覆来形容。电影的Fans们可能还会津津有味地观赏当年的作品，而游戏玩家恐怕不会再有"旧梦重温"的闲情逸致了吧！

就像我们曾经提到过的那样，随着电影的风行，游戏开发商们很快就盯上了这棵摇钱树。在第一部真正意义上的家用游戏主机Atari 2600上，我们便可以看到绝地武士的身影。在资料库中，我们搜寻到了这样一副图片（上方题图）。当把它与最新的《星球大战：战火帝国》游戏画面放在一起时，甚至令人产生了恍若隔世的感叹。然而仔细比较两张


↑来自ATARI2600主机的"绝地训练场"，你能看出这是什么吗？

游戏截图，你会发现无论是画面主体、整体布局甚至是背景结构，居然是那么的默契，遥相呼应。除了用"巧合"来解释之外，或许你还能感觉到一种神秘的力量在影响这这一切，令人不由得发出会心的微笑。

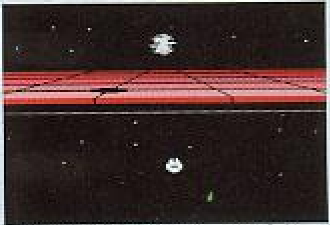
在写作这篇稿件的过程中，我们也曾经试图挑选几个在最早期平台上具有代表性的游戏来作一番点评，但是很快便发现这完全是徒劳的。无论是技术水平还是制作理念，二十余年前的游戏与现在已经相差得太多太多，用现在的观点来评论当年的游戏几乎没有任何意义。看看上面这幅图片，你能辨认出它的内容吗？让我来告诉你吧：那是一个手持光剑的小人，正在做漂浮球的档格练习！也许看过电影的朋友们都会忍俊不禁——尽管那么的幼稚，但是游戏却实实在在地以互动的方式将电影中的经典场面带到了我们身边。这大概就是游戏的意义所在吧！

FC主机已经可以开始表现一些具有层次的画面，比起ATARI来可以说进步不小。不过，在FC上的星战游戏，都可以很明显地看出对其它名作的模仿痕迹。实际上，在平台跳跃类动作游戏一统江湖的当初，也很少能有几个游戏跳出窠臼，真正创立自己的风格，而星战只不过是众多模仿者中的一员罢了。

说到早期的星战游戏，还不能不提到街机。事实上，街机应该是最早出现星战游戏的平台。比起家用机种来，街机对电影题材的利用方式更加灵活。本页左下角就是一张七十年代末期的街机图片——其实只不过是一部印上了星战海报并且把机台中的障碍物换上了星战角色人偶形象的"弹珠台"而已。看起来实在有点简陋，不过却无法否认它是"星战游戏"的鼻祖吧？呵呵。当然，随着游戏的发展，开发商也从来没有放弃过星战，像SEGA这些街机业巨头也都制作过星战题材的游戏。

在这里我们还要为大家介绍一下乔治·卢卡斯旗下的LucasArts（卢卡斯艺术工作室）。它的前身是1982年成立的Lucasfilm Games（卢卡斯电影游戏制作室），成立的目地就是为了尝试在ATARI 2600以及ATARI 5200主机上开发游戏。Lucasfilm Games最早并没有使用电影题材来制作游戏，只推出了一些尝试性质的作品，如《BallBlazer》、《Rescue on Fractalus》等等。直到1989年，他们才将卢卡斯的电影搬上了游戏平台，不过并不是星战，而是另一部经典电影系列《印地安那·琼斯》。其涉及到的作品包括《印地安那·琼斯》和后续作品《最后的十字军》。1990年，Lucasfilm Games和其他几个数码、传媒、影音部门合并成为LucasArts Entertainment Company。次年，LucasArts首部关于星战的作品终于登场了，这就是FC平台上的《星球大战》，由LucasArts与JVC Musical Industries合作开发。

随着主机的更新换代，LucasArt也在与时俱进。他们为SFC等后续机种开发的某些星战游戏受到了好评，他们在游戏业中的地位也逐步提升，成为一支不可小视的力量。另外LucasArt也善于积极寻找高素质的制作组，并通过合作或者授权的方式给他们开发星战游戏的机会。日后的《侠盗中队》和《旧共和国武士》都是其中的经典例子，在本文的后面我们也将为大家介绍到这些游戏。


↑ATARI上的《死星之战》，只可意会


↑FC上的《星球大战》，模仿痕迹明显。


↑FC已经可以表现一些具有层次的画面。


↑街机在星战家族中也是重要的一分子。

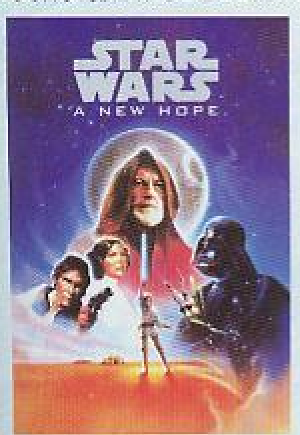


LucasArts的前身Lucasfilm Games成立于1982年，并在1990年正式与Industrial Light & Magic、Skywalker Group、THX Group、LucasArts Attractions、LucasArts Luminaire、Lucasfilm Learning Systems、and Lucasfilm Commercial Productions等数个卢卡斯旗下的部门合并成为LucasArts Entertainment Company，致力于数码、互动等方面的工作。利用Lucas影业的丰富资源，LucasArt制作发售以及代理发行了大量的游戏作品。代表作有《星球大战》系列、《印地安那·琼斯》系列、《猴岛小英雄》系列等等，遍布自FC以来的各大主流游戏机种，具有广泛的影响力。



天下没有不散的筵席，星战三部曲的最后一部《绝地武士归来》于1983年上映，在此之后星战的热潮也暂时变得落定。在其后的16年间，大银幕上的星战保持着沉寂。然而在另一块屏幕上，星战的故事却远未终结。拥我们似乎看到了新的希望。

在经历了主机平台的更新换代后，游戏的画面表现力与音响效果都得到了极大幅度的提升，星战系列的游戏作品终于可以比较好地再现电影版的风采了。1992年圣诞节期间在SFC平台上的《星球大战》(Super Star Wars)一经推出就受到了众多星战迷们的热烈欢迎与极大的好评，发售当日游戏专卖店前排起的长龙可与一些知名大作相媲美，一时之间形成一种抢购风潮，而且也获得了各大专业游戏媒体的好评，被称为1992年北美地区五个最佳SFC游戏之一。本作的剧情基本上保留了原作的主线，但后期的发展与原作有着较大的不同，虽然这一点令一些星战迷感到不满，但更多的星战迷认为这种设定充满了新鲜感，可以在充分体会星战魅力的前提下感受全新的星战体验。本作最值得称道的还是游戏中出色的3D效果，虽然这些效果在现在看来是那么的粗糙、幼稚，但对于当时刚刚从FC时代走出来的玩家们来说，这种表现形式无疑是非常具有震撼力的。当时的玩家们被本作的出色画面所完全折服了，很多玩家至今仍对当时的那份感动记忆犹新。红花还需绿叶配，与华丽的游戏画面相对应，本作利用SFC强大的音响处理能力，完全超越了FC的简单电子配乐效果，令玩家们可以在熟悉的经典背景音乐下进行游戏，极大地满足了星战迷们的星战情结。而令本作锦上添花的，则是游戏出色的系统设定：既有能令动作达人们皱眉的"JEDI模式"，又有能让菜鸟们轻松过关的"EASY难度"，满足了各种层次、水平玩家的需要；游戏的操作也相当成功，能让人轻松上手，但要想应用自如则需要深入地研究，既便捷又富有挑战性，令人回味无穷。综合了以上的各种因素，可以说本作的成功是必然的，而事实上，很多玩家把本作评为了SFC上最棒的星战题材游戏，各位星战迷有机会的话一定要尝试一下。



虽然本作的成功离不开超任主机的高超机能，但另一方面，也可以说是本作成就了超任的崛起。1992年，超任才崭露头角，并没有太多有力的大作支持，尤其是在美国市场，以日式RPG与SLG为主要游戏市场的超任在初期完全不是拥有众多美式游戏的MD的对手，而对手世嘉公司则凭借着深厚的美式文化底蕴和大牌欧美厂商的支持而在欧美市场抢尽风头。在此情况下，任天堂要想开拓欧美市场，就必须推出几部在欧美地区有着广泛影响力的作品，而星战正是最好的题材！因此，本作可谓是任天堂在欧美游戏市场的一场及时雨，在本作的美版率先推出之后，美国人对于任天堂的新主机SFC（在美国叫做SNES）的看法开始产生了转变："原来这款主机并不是只有那些冗长、缓慢而又奇怪的文字游戏，它的画面是这么的出色，比世嘉的MD更胜一筹，音源效果也不输于MD。"

有了前作的成功经验之后，游戏开发商发现星战题材的游戏确实是一棵摇钱树，而超任则是非常适合这棵摇钱树生长的寸金之土，因此趁热打铁，制作了续作《帝国反击战》。这款作品由Sculptured Software制作，LucasArts发行。它采用了12兆的大容量（在当时来说算是相当大了），因此画面表现力比起前作更上一层楼，关卡数也大大增加，令游戏的耐玩度与挑战性得到了提升，更多的原力特技也令游戏更显原著风采。而本作最大的改进之处，就是增加了密码存档系统，有了这一系统，玩家们就不必每次都从头开始了，而是可以随意进入自己曾经通过的关卡，这一体贴的设计在当时大受好评。为了让星战迷们更加投入，游戏中大量采用了原作电影中的经典场面与对白，比如当玩家失去所有生命导致游戏结束时，电影中的重要角色尤达大师会出现在屏幕上，并说出电影的经典对白"Do or do not. There is no try."，这些设定令星战迷们感动不已。与前作不同，本作的剧情基本上都是忠实于原作电影，也许是因为之前曾有玩家抱怨前作的剧情而导致开发者作出如此改变，但这次却有不少玩家认为本作的剧情毫无新意，故事里讲的都在电影中看过，看来真是众口难调呀。尽管如此，本作在玩家中的口碑还是相当高的，星战题材本身的受欢迎程度由此也可见一斑。

超任星战三部曲的最后一作《绝地武士归来》也是颇受争议的一作，玩家们对其褒贬不一，至今仍然有人为此争论不休。平心而论，本作的素质还是比较高的，由于采用了远胜于前作的24兆大容量（请不要再对当时大容量的定义感到惊奇了，几年前我们还在说"要是我有个2G的大硬盘……"），本作的画面变得更加精美，背景音乐与音效也更加精致，新增的特殊动作也是游戏的一大亮点，基于原著的剧情依然是玩家们购买的最大热情。但是，相对的，由于有了前两作的成功，使得本系列的游戏方式变得模式化，没有什么太多的新意，除了全面提升之外感觉不到新的乐趣，令人感觉好像是《帝国反击战》的加强版而已，这也是最为玩家们所诟病的地方。



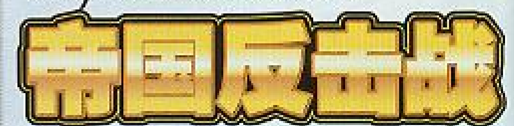




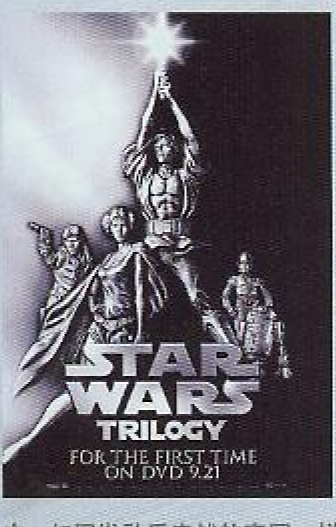








Empire strikes back
帝国反击战



1999年5月19日，星战的历史来到了新的纪元。经过了16年的漫长等待，卢卡斯终于将“星战前传”带到了全世界fans面前，这就是本文最开始时我们提到过的《魅影威胁》。有一个例子可以证明星战的魅力与时间共存：就在影片上映的当天，美国因请假看电影而造成的经济损失高达百亿美元。此时在游戏界，PS和N64的大战已将近尾声，它们都迫不及待地抓住了这个契机，希望以此来塑造最后的辉煌。星战重新回到了影迷和游戏迷的视线中，如同发动反击战的帝国一样来势汹汹。

星战电影成功的一个重要因素是它的特技效果，而其中展示空战的部分更是占据了很大的比重。就像是为次年的电影预演一样，98年年底由Factor 5和LucasArts联手在N64上开发的飞行游戏《侠盗中队》一炮走红，成为当时最炙手可热的作品之一，也从此奠定了星战诸多游戏中“侠盗中队”这一分支的坚实基础。

《侠盗中队》之所以能够取得优秀的成绩，自然与星战题材本身有着极为密切的关系。不过我们也要看到：以星战为题材的游戏尽管数量众多，但是存在良莠不齐的现象，真正能够获得成功的游戏作品并不多。所以，本作的成功更多的是在于游戏本身的魅力。

作为32位主机大战中最晚登场的N64，虽然因为时机的延误造成了最后失败的苦果，但其强劲的3D能力仍然吸引到了不少欧美厂商的加盟。96年在N64上登场的《帝国的阴影》就是一款全3D的星战游戏，不过最后因为操作感不佳而没能取得好成绩。好在这次天行者·卢克所带领的侠盗中队不但在游戏中重创了帝国军，也在软件市场上势如破竹。玩家将扮演路克及其下属的侠盗中队飞行员们驾驶X-翼星际战机在数个充满科幻色彩的行星表面展开激战，游戏最后一关中则是扮演在雅汶战役中作为路克僚机红2号登场并在之后的霍斯之役及恩多之战中有着极为出色表现的魏吉·安提列斯。

游戏操作方式与前面提到过的《帝国的阴影》基本类似，玩家将以第3人称视点驾驶飞行器与敌人战斗。N64手柄上的摇杆和独特的键位设定使游戏的操作性更上一层楼。可供玩家选择的战机种类也相当丰富，除了最为著名的X-翼，Y-翼、V-翼、A-翼以及超速战斗机等都会登场；尽管拥有4个强力激光炮的X-翼星际战机会是众多星战迷们的首选爱机，但在游戏中根据关卡的不同选择对应的机体也非常重要。像Y-翼擅长对地面目标进行轰炸，V-翼长于穿透敌方防线、A翼作为单人战机的超高机动力以及A-翼是低空作战首选等等星战迷们耳熟能详的“基本常识”将对游戏任务的完成大有帮助。而且数量众多且与X-翼战机齐名的帝国军钛式战机以及庞大的帝国军星际舰队都将作为玩家强有力的对手出现。

本作唯一的遗憾可能就是所有关卡全部都是行星表面，缺少了星际战斗所独有的多维空间感，此外不支持多人对战也让人觉得可惜。虽然有着N64强大的机能支持，不过游戏中庞大的战斗场面仍然会经常发生画面拖慢的现象。当时许多欧美玩家为了解决这一问题还特地买了一张4MB的扩张卡，游戏的魅力，由此可见一斑。

继大受好评的《侠盗中队》之后，Factor 5与LucasArts第二次联手制作了《纳布之战》。这款游戏于2000年发售，平台仍然是N64。在之前的一年，“星战前传”的第一部《魅影威胁》已经正式上映并取得了极佳的票房成绩，因此本作的世界观也是以前传为背景的。不过虽然与前传有着密切的联系，《纳布之战》却不是以忠实再现电影原著为卖点，而是追求在保持星战风格的基础上给玩家带来全新的游戏享受。



既然《侠盗中队》获得了大成功，其实推出续作的举动也早已在大家的意料之中。《纳布之战》虽然不是以“侠盗中队续作”的名义出现，但实际游戏的操作感和战斗风格与其非常相似。作为一款飞行射击游戏，本作的素质是相当杰出的。游戏大部分场景之中，玩家都将驾驶纳布N-1型星际







↑“侠盗中队”的战机造型以及“纳布”行星的场景设定原画，很有电影原作风味。

战斗机作战，相信看过影片的玩家都会对N－1独有的装饰用铬银层皇家标志记忆犹新吧？提到星战，许多朋友可能脑海中的第一印象就是满天飞舞的激光以及遍布整个空间的战机和战舰，厂商也满足了玩家的这一意愿，让玩家在游戏中充分体会到了宏伟激烈的战斗场面。游戏中每一关的任务也各不相同，除了常有的“敌全灭”之外，像摧毁特定建筑物、保护基地等等设定也都使得游戏内容更加丰富有趣。同样，与敌人的战斗并非仅仅发生在空中，在某些特定的环境下也需要玩家离开战机换乘其他交工工具与敌人战斗。游戏杰出的操作性保证了玩家只要熟悉一段之后就可以在让人眼花缭乱的精彩空中追尾混战中成为一名王牌飞行员。作为N64上最后一款星战游戏，本作的确不辱使命，素质非常高：不但画面细致并消除了前作中出现的画面拖慢现象，音效也做得更加逼真，战机与战舰引擎震耳欲溃的轰鸣声就足以让人目瞪口呆。虽然对N64而言，这是一个终结，但是对星战游戏而言，本作代表着一个新的开始。





！“次时代”的游戏机在技术方面的进步是巨大的，这是N64上的《纳布之战》和《侠盗中队》。

对本次主机大战真正的胜利者PS来说，在星战的题材方面却落在了N64的后面。这也许是PS的重点还是在日本本土的缘故吧！在PS平台上的星战题材游戏中，比较具有特色的是2000年登场的《星球大战：废墟》。本作同样采取了驾驶＋射击的模式，但玩家驾驶的并不是常见的星际战机，而是地面作战的车辆，让玩家颇觉新鲜。

大概是吸收了N64上的星战作品的一些经验，本作中同样具有单人游戏模式和多人分屏作战模式。在单机游玩时是以故事剧情为线索的，在该模式下一共有四个大的关卡；玩家可以通过在游戏中获得的金钱来购买新的隐藏车辆及关卡等，具有相当高的可玩性。

在游戏中玩家的坐驾——战车当然是大家关注的热点。战车上可以装备四种类型的高科技武器，它们分别是质子鱼雷、跟踪导弹、热能爆弹以及牵引光束，灵活运用这些武器准确地打击目标，尤其是在多人模式下非常有刺激感。本游戏是以陆战为主，玩家无法一尝驾驶X翼星际战斗机鏖战太空的爽快感，但这些忠实再现电影原作的武器设定等也足以让星战迷们体会到不一样的星战游戏乐趣了。而且反叛军中的雪地飞车、陆上飞车以及大行者们专用的交通工具都将随着游戏的进行逐一登场，对于电影迷同样有不可抵御的诱惑力。作为一款于PS末期2000年登场的作品，本作的画面部分制作的还是相当细腻的，尤其是在对星战中交通工具的再现上花费了相当大的一番功夫。虽然游戏中人物的配音有些不尽如人意，但游戏时由星战王牌音乐制作者约翰·威廉姆斯打造的气势磅礴的背景音乐就足以让当时的玩家感叹值回“票价”了。

在1998年至2000年前后，PS、N64以及DC等平台上还涌现了数量不少的星战作品。用不了多久，主机的换代又来到了。更精美的画面，更高超的技术，更先进的游戏制作理念，伴随着“星战”在电影银幕上的复活而到来。新加入的XBOX使得游戏业更具活力，也为星战题材提供了新的立足点。我们很快就可以看到——绝地武士的归来。



Return of the Jedi

绝地武士归来

如果说1999年的《星战前传1：魅影威胁》只能看作是对经典电影的致敬，本身的素质却有些与时代稍微脱节的话，2002年的《星战前传2：克隆人的进攻》则标志着星战重新回到了电影技术的先进行列。庞大的都市、极速的飞车效果和绚烂的光影表现都给人留下了深刻印象。同时，电影对人物性格的刻画也极为成功，友情、爱情、正义与邪恶的较量和角色内心的挣扎都表现得非常细腻。这一段时间也是PS2、NGC、XBOX等机种的成熟期，玩家们有幸体会到了以《旧共和国武士》为代表的一批优秀星战作品。

自从跨入了现在这一代的主机平台，星战游戏可以得到的硬件环境支持以及可发挥空间都得到了极大程度的提升。各种游戏如雨后春笋般层出不穷，同时也伴随着质量的参差不齐：有相当优秀的作品，也有素质平平之作。不计那些商业之作的话，2001年底推出的《侠盗中队II：侠盗领袖》是一款相当优秀的动作射击类游戏，画面表现在当时堪称华丽，多种射击战斗方式也使得游戏充满激情和爽快感。及至2002年3月份，《绝地武士II：绝地放逐者》也是一款广受好评的动作游戏。

如果说PS的那个时代算是“次世代”，那么登陆了“次次世代”的星战游戏系列，早期还仍然惯性地拘泥于“动作”、“射击”等等题材。这些可以说是来源于电影中的直观表现，当然也由于新一代的主机机能获得了更加夺目丰富的表现。但显然在“次次世代”上星战游戏所要做的不应只有这些，星战世界观的丰厚底蕴需要更加系统化和复杂的表达方式，《星球大战之旧共和国武士》的推出把这一系列游戏的整体素质和知名度推上了一个新的高峰。



目前所有的星战游戏中，取得最大的荣耀、成绩和肯定

的，当属2003年推出的《旧共和国武士》（Star Wars：Knight of the Old Republic，取其首字母，一般通俗地简称为KotOR）。它甚至可以说是Xbox上最好的RPG，称其为当年最好的游戏之一恐怕也没什么不妥，而且绝对是卢卡斯工作室创立所发行的最好的星战题材游戏——星球大战的游戏历史，在这一作里得到了升华；星战的空间和时代纵深感，得到一个跳跃性进步的充分展现。这里有必要提到本作的实际开发者：著名的美式RPG制作组BioWare。这个名字对喜欢欧美游戏的玩家来说是如雷贯耳，他们与BlackIsle合作开发的《博德之门》系列在美式RPG界具有圣经一样的地位。选择了这样一个传奇性的制作商来开发这部游戏，无疑是本作获得巨大成功的最重要原因。

故事的开篇似乎并没有什么稀奇的，我们要扮演一个注定最终要决定整个宇宙命运的人——想来有这种“使命”也是必然的吧。游戏一开始我们只是一个初踏入共和国的新面孔，除了身负战斗能力之外，似乎只是浪迹于这个宇宙的漂泊之客。周遭的世界在旋转，但都与自己无关。但很快的，我们的重要性在这个动乱的现实中就体现出来了。

故事发生在电影星战前传的年代大约再倒数上千年时光的世界，由于莫名受到了西斯武士（Sith，电影迷绝对不会对这个名字陌生吧）的攻击，我们只好死命逃往一个名为泰瑞斯的星球。当然了，光逃命是没有任何意义的，在泰瑞斯上我们要救出一名绝地武士，这可是一名拥有特殊能力，可以给西斯武士带来末日的绝地武士。游戏的故事和目的就此展开，随着越来越多的真相被知晓，我们所扮演的角色也就在自己的使命之路上一步步踏去——我们要找到五份“星河地图”，通过这个我们就可以直面西斯武士的头领，达斯·马拉克。

不得不承认的是，作为开场，游戏的节奏是显得慢了一些。但一旦我们离开了上述提到的泰瑞斯星球，世界以及气势一下子变得恢宏起来，我们要在宇宙中的众星间穿行。这是个需要一点时间来仔细体味的游戏，体味其中精彩的故事情节和人物塑造。说老实话，“为什么我又注定就是救世主”这种想法在一开始会出现在我们的脑海里是难免的，这可能会令人觉得设定有些俗而且滥。但剧情的深入推进将会使我们觉得原来一切设定都是这么有意义，不仅如此，相





比故事讲述而言，人物的刻画和展现是更出彩的地方。我们的征途中一共会有九名同伴加入，每一个人在后台都有着详细到令人发指的分支对话系统，这使得每一个人都充满独立的特色和个性，给人以强烈的真实以至于亲切感。游戏成功地把她们塑造成了同行的人，而不是一堆只会三句台词的多边形。

当然了，说到底这是一个游戏，如果只是故事讲得好人物演得好还不算是尽到了本分——要真是那样我们还不如直接去看电影。游戏是要用来玩的，而令人欣慰的是，Bioware深厚的游戏开发功力使得这款作品在游戏性方面同样优秀。作品中的主要有游玩要素就是“探索”和“战斗”。前者没什么好说的，这个词本身就已经指明了它的意义。但同时从后者身上，我们就可以品味出制作人员的实力和用心之处。这里需要强调一下的就是，虽然游戏表面看上去是一个第三人称视点的动作游戏，但它的内核完全是D&D规则的——也就是大家平常所说的“龙与地下城”系统（Dungeons & Dragons）。对于我们绝大部分中国玩家而言，D&D系统确实显得遥远且陌生。这个系统本身也经过了数度的进化和演变，拥有至为详细的运算规则和资料设定，在这里不便多言——我承认，自己也并不是全部都了解固然是一个原因，但更多的……请相信我，关于它一个版本的详细资料就可以有数千页之多（我可不是指口袋书那种大小）。绝对不要小看这个系统在此处的运用，由于地域等方面的原因，可能我们很多人会理所当然地认为日式RPG是正统，但其实美式RPG的博大精深，丝毫不逊色于我们所熟悉的前者。星战题材与D&D系统的结合，也正是这个游戏在欧美地区大受欢迎的原因之一。

说回游戏来，游戏中的战斗表现是即时的，但我们可以随时暂停以计划下一步的行动。这是一种体贴的设计，同时也是游戏在调动玩家充分发挥即时应变的统筹能力。比如说我们可以根据战局切换所控制的人物，充分发挥每个人的独有能力。本作中的战斗是一种动与静的充分结合，真正的“斗智斗勇”。

优点有许多，但也不是没有缺憾，游戏中的控制人物行动就是一个例子。说实在的，它对玩家的操作要求也并不是那么严格，并且熟悉了之后会显得很流畅。但问题就是在此之前，我们可能要花上一两个小时来习惯这个体系。游戏中的相关菜单就是好大一堆，我们在做到“流畅”之前恐怕要拿出一些耐心来在菜单上费一些气力。

对于一款游戏来说，“深邃”乃至“博大”是一个立体的概念，也就是说，即使是对于“情节”和“系统”这两个看上去相对比较独立的部分，如果只过于注重对其中一个的塑造，那么势必会在游戏留给玩家的整体印象上造成缺憾。本作的世界观方面相对是不必太担心的事情，毕竟星战发展至今，近30年的积淀放在那里，专心展现出那种纵横宇宙间的气魄就好了。而Bioware同时也在游玩的丰富程度上花了很多心思：众多的谜题、支线任务，以及小游戏贯穿游戏始终，这些手法就和我们更为熟悉的日式风格较像了。很多谜题是考验我们的记忆或逻辑能力等等，但更为重要的是各种支线任务，我们不仅仅是从中得到一些奖励之类的东西，还可以了解到同伴和星

《星球大战》票房榜

星球大战：新的希望	
首映日期	1977年5月25日
全球票房	7亿7500万美元
星球大战2：帝国反击战	
首映日期	1980年5月21日
全球票房	5亿4000万美元
星球大战3：绝地武士归来	
首映日期	1983年5月25日
全球票房	4亿7000万美元
星战前传1：魅影威胁	
首映日期	1999年5月19日
全球票房	9亿2500万美元
星战前传2：克隆人的进攻	
首映日期	2002年5月16日
全球票房	6亿5000万美元

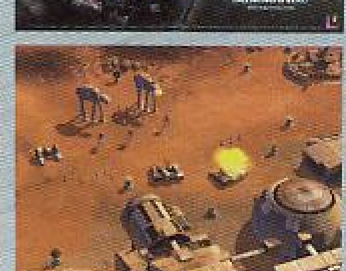
球背后的故事，游戏厚重感由此得到体现。

说了这么多，让我们回到文章一开始的那个问题上来："为什么我又要做一次救世主？"不，其实我们完全可以按自己的意愿处理游戏中众多的对话分支，以及行动选择。是的，我们完全可以走上一条黑暗的道路，黑暗的西斯之路。这其中并不能简单地用"坏人"来形容，游戏设计了这样一条与光明截然相反的道路绝不是单纯为了让人"爽"一下的，它同样在这条路线上设计了充分的剧本以及深度的刻画。这种不拘泥于所谓正邪之分的手法给人以强烈的历史正剧的感觉：正抑或邪、生存抑或毁灭，对于我们身后的宇宙来说，都只是一个过程或一种结果而已，彼此之间并没有本质区别；不同的生命形态之间互相交织、碰撞，上演了壮丽的一幕大戏，这其中的每一个势力的每一个角色，都有其意义。在这种对"自由度"的诠释，美式风格确实有着日式难以比拟的独到之处。而《旧共和国武士》能够获得当年GDC（游戏开发者大会）颁发的年度最佳游戏称号，这足以证明它的品质。

不出乎人们的意料，《旧共和国武士》的续作"西斯之王"也在2004推出了，但制作组已经由Bioware换成了Obsidian。令众多玩家惊喜的是，在世界观架构以及游戏系统基本延续前作的基础上，2代在很多地方的表现不输于1代，甚至是有所完善和突破。游戏的情节发生于前作五年之后，这次我们要扮演一位与原力失去联系的绝地武士，然后……简而概之，我们仍然会决定整个宇宙的命运——但相信看了对前作的介绍，你不会认为这一个无聊的设定了。



对于前作最大的特色：自由决定自己的道路，光明或者黑暗，全在于自己的选择，这些东西被得以强化性的保留。前作中对黑暗路线的刻画被认为还是有失于力度的，但在本作里如果选择走西斯的路线将会使人感觉过瘾很多。我们依然是通过很多对话和行为的分支选择来决定道路，你的决定将会对整个队伍的成员都会产生影响，而每个同伴也都有着自己独立的个性，以及也都是这个世界的一部分。换句话说，各种选择分支不再只是游玩要素上的意义，它们对整体剧情的走向也有着深远的影响。整个游戏并没有设定强制的故事路线，而是在表现玩家的个性和意愿，相当具有真实感，并且同前作一样，有那种时代活剧的感觉，（用"活剧"这个词来形容一件很西方的东西确实是有一点儿奇妙）。总之，正是因为把握住了世界观的神髓，我们可以在本作中找到精彩的对话、精彩的演出，以及错综的情节构思。在这样一个世界中，我们是在勇敢地探险，同时也可以说是没有任何导引地在行进。如果切身投入了的话，那么下一步到底该怎样，我们都会像思量自己的真实生活一样来考虑。我们会非常在意自己和身周的一言一行，以及所有哪怕细微的决定，换言之，对于这个游戏，我们可以付出极大的代入感。



对于从1代开始的fans来讲，世界设定的承袭是一件相当令人感动的事了。游戏中的很多人、事、物，以及场景环境都与前作有着关联，甚至是一脉相承。回去那些在前作中到过的地方，看看这5年中时间造成了怎样的改变，将会是令人颇有感触的——从中我们可以触摸到历史的味道。

游戏的战斗系统在主体上没有什么变化，仍然是即时战斗方式的画面表现以及可以随时决定策略的暂停处理，只不过各种技能和法术丰富了许多。游戏在后台的内核运算仍是基于D&D系统。从多方面来看2代都是对1代的强化，但它也并不是完美之作，我们眼前一个很直接的问题就是画面或者说是游戏的引擎问题。其实前作的画面表现就不是很能令人满意，美式游戏的大气之余，那种不拘小节的"粗糙"倒也并不少见。到了这一作里，画面引擎上的问题就比较明显地表现出来了：随着多边形占用率和特效开放率的增加，游戏的秒间帧数也在明显下降。同屏人数的增加、电光雷火等等都会严重增加画面表现的负担；甚至几个人跑来跑去的时候都有可能会跳帧。如果说在一年前类似的画面还算可以的话，那现在来看它真的需要更新了。不过缺憾归缺憾、批评归批评，《西斯之王》从前作的高起点出发又向上迈了一个台阶，再次使很多人意识到不可小觑由影视题材转化而来的游戏类型。

在这近三十年中，星战所创造的商业利润除了电影票房之外，各种周边和后续产品也有令人咋舌的三十亿美元之多，其中游戏自然是不可忽略的部分。今天，如果你打开LucasArts的主页，或者在任何一个游戏媒体上搜索关于"星战"的主题，你会发现有数个游戏系列正在发售或者制作中。《星球大战：前线》、《星球大战：星系》、《星球大战：共和国突击队》……这众多拥有星战头衔的游戏中，从类型上来看包括动作冒险、人物扮演、即时战略、网络联机等等；从游戏内容上来看，有直接以电影故事为蓝本的，也有原创剧情、原创人物，只借用了电影整体世界观的……星战以各种各样的方式在对我们进行轰炸。这一方面体现了开发商的精明之处，让人不得不叹服于他们"充分利用每一分资源"的经济头脑，从另一方面也反映了星战的巨大影响力。让我们期待5月19日星战传奇在大银幕上的绚烂终结，也让我们在游戏的世界中继续体验星战所带来的永恒感动！



■文/修夜、北斗、龙马、芥菜

人生活剧

徘徊于低谷中的AVG

□作者简介：李扬，偏爱历史，对游戏中折射出的各种文化、传说及典故很有研究，擅长对世界观的分析，对游戏剧情表述、人物性格塑造等方面有独到见解。曾在诸多报刊杂志上发表过相关评论文章。
□责编/唯夜



□文、题图/李扬

第11期，活剧特别版——我们的目光可以不必拘泥于某一个游戏到底讲了什么故事；其实它在讲述的同时也在演绎着自己，一个游戏类型的兴衰荣辱就是一段历史，就是一出人生活剧。

最近没有玩什么RPG（也没有什么特别想玩的），这次不如换个话题，聊聊AVG吧。

其实本人一直很偏好AVG游戏，尤其是文字AVG（电子小说）。因为AVG对于剧情和气氛的刻画要强于RPG，又不会因为战斗和练级打断剧情的节奏（比如花了一下午练级，之前的剧情已经忘记得差不多了），可说是最为合适的为了剧情表现而生的游戏方式，虽然文字AVG在国内一直热不起来（理所当然嘛）。



CAPCOM最新推出的《DEMEMTO》还没时间玩，光看过介绍来看，但销量已经有结果了——AVG游戏好像当真是没落了。

拿几个有名的AVG来看看销量的话：

生化危机4——14万多。虽然不是出在主流机种的PS2上，但即使在GC上这个销量也不能算出众。

寂静岭4——5万多。好歹也是个老牌的名作系列，结果销量一代不如一代。

死魂曲（俗名尸人）——卖到现在好像10万整，已经算不错了。

零～Zero～——2万多。名气很高但销量不高。

零～红い蝶～——5万多。比前作好一点儿。

这些都是带动作要素的AVG；至于纯文字AVG，除了一堆小厂出的恋爱游戏以外（这类fans向游戏销量从来就高不起来），去年还有一个"日本一SOFT"出的《流行り神》，销量也只有区区1万6。

虽说眼下日本市场不景气，做TV游戏的不如搞网游的，但是相比一些瘦死的骆驼比马大的游戏类型来说，AVG的确是太惨淡了点儿。想当年AVG的历史其实跟RPG一样渊远流长，SQUARE在推出最早的FF以前，用来打探市场的就是一个AVG《Portopia连续杀人事件》。而对于文字AVG来说，CHUN SOFT以《弟切り草》和《かまいたちの夜》为代表形成了人数不少的fans层。PS2上推出的《かまいたちの夜2》在游戏市场已经萎缩的情况下还卖了35万。动作型AVG里，BIO系列当年的如日中天就不用敷述了。现在回头看当初的辉煌，真是世事无常啊。

上面几个游戏我都玩过一些（有的通关有的没有通），但就我自己的印象来看，卖得差并非全是市场的问题。

BIO系列发展到现在已经走进了一个瓶颈。4代为了求突破大胆改革了系统，大大强化了战斗部分，但是传统的强项剧情部分却削弱了，结果有点像网上部分玩家的结论：战斗部分作为AVG来说很强，但比起同类型的ACT来还是要逊色一些（准确地说更接近主观视点的射击游戏）；剧情作为一个AVG来说却薄弱了，结果求新求变的改革有点儿按下葫芦浮起瓢的意思。

融合也是一种改革的手法，但不见得就一定能收到预期的效果。类似的例子让我想起前段时间的《决战3》（虽说这个不是AVG），将动作和战棋融合，结果固然是创新了，但ACT部分不如自家的无双系列，战棋部分不如自家的战棋游戏，结果是门门会样样瘟，真是可惜了（其实除却这点不谈，《决战3》的其他部分我倒是非常喜欢的）。

寂静岭4也是和BIO4类似的情况，虽然变革幅度没有那么大。

战斗部分加强——本来，寂静岭系列的特色之一就是主人公都是普通老百姓，主人公自身的弱小也是构成游戏恐怖气氛的重要手法。但4里的主人公就太身手矫健了一点，拥有很长无敌时间的蓄力攻击已经不像是AVG该有的东西了。印象里边，自从用熟了蓄力攻击以后，心情就变成了"还有什么敌人，放马过来吧！"同时这一作的剧情也令人失望：原本以为和前作一样，发生的一切事件都跟主人公自身有着很深的因缘，结果不过是个被凶手选中的无辜卷入者，原本满心的热情期待一下子就萎靡了，通关后的印象只有"片尾歌很好听"……

《零》是恐怖AVG，自然是以恐怖为卖点。这固然是特色，也因此决定了销量肯定高不起来，毕竟大多数人并不喜欢花钱买罪受。系列前后两作都是采用贞子式的日式恐怖手法，在BIO红火以后一片美式恐怖里算是闯出了自己的特色，也被许多玩家评为最恐怖的AVG。游戏的剧情和气氛刻画得很不错，红蝶里姐妹相残的设定也让人觉得毛骨悚然。但总体而言，个人觉得遗憾有三点。

一是跟寂静岭4类似的毛病，玩家的个人操作能力对于战斗的影响



太大，操作熟练的玩家可以近距离爆头一般啪啪啪地拍幽灵。这样自然也导致了注意力转到战斗上去而不是感受气氛（据说玩得好的玩家都是当主观视角射击游戏在玩）。

第二点是人物造型显得卡通化。恐怖游戏要想令玩家投入，很重要的一点就是真实感。能像发生在自个儿居家附近小区里的案件最好。所以人物形象自然也是越接近真人越好，丑一点也无所谓。太卡通化的角色固然美形了，真实感也削弱了。

最后一点，零里使用的恐怖手法，属于惊吓类的太多了点。突然之间跳个什么出来，或者画面一转突然看到什么，这种令玩家心脏瞬间紧缩的惊吓手法（据说因此吓死过人？）效果虽然直接，但对于观众来说会很不舒服——常上网的读者，可以联想一下网上流传的一些整人程序：整个屏幕突然变黑或变红，一个女鬼的脸伴随着刺耳的尖叫出现——就是那种效果。

其实我也喜欢玩恐怖AVG，但不是爱被吓得一惊一乍的，而是喜欢慢慢感受那种绝境下的气氛，从而体会出“自己能这样平平安安地活着真好啊。”（长出一口气）

同属日式古风的《九怨》也接触过。其手法跟《零》不同，是属于日式古风的外包装+生化危机的内核。血腥和异形的场面搞得太多，比起恐怖，恶心的成分更多些。

至于《死魂曲》，则是个人非常偏爱的作品。也是恐怖AVG，属于通过气氛和剧情来给玩家制造心理压力，而不是惊吓玩家的类型。从风格上来说也很独特，既不是生化那类美式恐怖片风格，也不是贞子那类日式恐怖片风格。如果说《零》是不知道什么时候会遭遇到未知事物的恐怖感的话，《死魂曲》就是把未知事物摆明在了那里，但是你自身的弱小和环境的险恶令你对于生存感到绝望（就像一个小镇上都是疯子，而你站在小镇中心的感觉）。



除了很多时候手无寸铁没有丝毫抵抗能力外，还得掩护比自己更弱小的同伴。目前为止的恐怖类AVG里，对于主人公的软弱无力表现得最极端的绝对是这个游戏无疑。蹑手蹑脚从一个埋头割草的尸人背后踏过去，稍为发出点响声对方就会回过头来——这种感觉不是惊吓，但是够紧张。

但是这个游戏在系统上犯了个致命的错误——太容易死了。不是体力制，所以也没有紧急时刻靠吃药救命的可能。没有武器的情况下被堵在角落里基本就是死路一条。普通的敌人还好，但一团漆黑里使用老式双筒猎枪从两百米开外以100%的命中率将主角爆头的狙击手实在是令人无话可说——虽然大部分场合这类狙击手是告诉玩家“此路不通，绕道走！”的，但必须交战的场合也不少。

而且这个游戏很多地方需要动作一气呵成没有半点延误，就像早期ACT游戏那样需要记住版面和流程，因此第一遍玩的时候必然会反复死多次才能熟悉行动过程。本来，死亡的威胁是用以制造恐怖感的手段，随时可能会死的压力是悬在玩家心头的大石。但“随时可能会死”一旦变成了“随时会死”以后，情况就不一样了。“死着死着就习惯了”，被打死不过是一次失误，再来过。结果玩家的注意力逐渐就从如何保存自己转移到了如何熟悉当前的攻关要点上，反复的死只是必要的熟悉过程。死亡也就失去了威胁。

因为这个原因，《死魂曲》尽管推出了中文版，在国内依然是玩家寥寥，不能不说根本原因还是出在游戏本身上。《死魂曲2》今年就会推出，看官方提供的资料这次应该不会重蹈1的覆辙了，但愿吧……

最后，就是《DEMEMTO》推出之前今年玩的最后一个AVG《流行り神》了（游戏是去年的了，但今年才玩）。“日本一SOFT”的作品虽然都是低成本制作但往往都有不俗的创意。这款游戏取材于真实的都市传说，以警视厅案件记录的形式表现，也就是都市传说版的X-FILE。游戏的重点并不是恐怖而是神秘感，因为都是发生在现代都市里不可思议的事件，自然要比古旧的山村里公然横行的幽灵要来得更有真实感。游戏的画面、系统、音乐什么的都不过不失，人物造型虽然朴素但很符合上面说的“像发生在自个儿居家附近小区里”；可惜的是，这次又败在了剧本上。

这游戏类型是电子小说，所以自然要求剧本具备小说程度的可读性。然而实际读起来，处处可以感到执笔者的功力不足，人物经常会做出不合逻辑莫名其妙的事——比如背后有个怪物在追，主人公跟同伴一起逃到门外把门关上。明明背后跟怪物只隔着一扇门，这时候同伴却突然想起了什么：“对了，你知道XX的事情吗？那件事呀……”然后两人居然开始悠然自得地聊起天来了，直到身后的门发出巨响才反应过来“对了，还有个怪物在后边呀！”……

对于文字小说类来说，执笔者的功力就直接决定了作品质量，其它系统之类都是次要部分了，所以这个游戏的销量自然也可想而知。

历来文字小说类AVG虽然一直销量不是太高，但有固定的fans层，销量一直很稳定。如CHUN SOFT的电子小说是这类作品里的名牌。但是进入PS2以后，似乎古旧的表现形式已经跟不上时代了。除了《かまいたちの夜2》真正发挥了PS2的机能，做到了互动影片的效果外（个人一直觉得这个游戏在表现上可以看作新时代电子小说的一种发展方向），其他绝大部分电子小说依然墨守成规，也许这也是此类型游戏没落的原因之一吧。

这是个快节奏的时代了，所以玩家需求的也是快节奏的游戏。连传统王道游戏类型RPG的销量也大不如前就说明了这点，需要相当的耐心才能玩的AVG类型自然就更加萧条了。穷则求变，所以上面列举的这些相对较新的AVG，相对于过去的游戏都不同程度地作出了变革。但是，目前还没有真正的成功者出现，就连变革的完美方向似乎都还没有找到。

不知道什么时候，AVG游戏才能再现当年BIO那样的奇迹呢？





"角色"这个栏目设立的目的，是希望可以进一步以及有针对性地探讨游戏作品中的人物形象，品味其中的戏剧手法。游戏可以不单是用来玩的，这便是"角色"和"活剧"两个栏目存在的理由和意义。如果说活剧更偏重于对故事结构本身的分析的话，那么角色就是为演绎这些故事的人"立传"——说得是夸张了一些，但那些事、那些人，就如同真实世界中的一切深深打动和感染着我们，我们体味其中的喜乐哀愁，就如同是自己的情感。

一半是湖水，一半是火焰

我想说的是女性，这第一期不妨就总体来说说游戏中的几类女性形象，其中一些不乏普遍意义。

女性、或者说女生常被处理成的形象是温婉、柔顺，静静的如同湖水，令人心生怜惜。当然了，这只是一个典型兼有些极端的形容，不对形象和性格做一些立体处理的话，如水般的单纯也容易带来如水般的苍白。如果出现这个结果一般有两种可能，一是制作公司没能把握住功力火候；另一种可能就是很商业性的考虑——"必须要往游戏里加一个女人"罢了。

借用女性的温柔一般有着隐喻或者是服务于游戏氛围的目的。比如说在"零"里面，柔弱、惶然的女孩儿与阴森、恶意四伏的环境形成了强烈的反差和对比。夜的黑如墨般滴落在水中并蔓延开来，清冷中满是一片悲凉，水在这里是这样的无助，就如同这个世界中被怨念所纠缠的女孩子一样。

这就是"零"意图表达出来的意境，在这个系列里，女性已经成了一种符号式的象征，象征着黑暗中的光。不过这光流露着迷茫，挣扎在暗的包围中，身体不要被吞噬——心也不要。其实这种由表象到内心都在挣扎的二重处理在系列的第二作"红蝶"中有很好的体现。"逃出皆神村"是我们通过画面直接看到的东西，而抗拒这哀伤的宿命才是天苍姐妹所极力追逐的东西。红蝶的关键词是"约定"，在整个游戏过程中，我们可以看到无论是零和茧，还是影子主人公八重和纱重，她们的言行都围绕着守约或背弃、坚持与执念来展现。人物的灵魂与游戏的神髓严丝合缝，互为呼应，所以尽管角色的性格设计得并不复杂，但并不会给人以苍白片面的感觉。

姐姐茧的性格是属于那种很柔和的，而相对来说，妹妹零的性格则不只是湖水，尽管跌跌撞撞，她却在以一种顽强的精神追寻着姐姐。我知道接下来的比喻会给人以过于强烈的感觉，但零的身上，闪动着火焰的明快，即使是在那样死黑的夜里。

其实留给我个人印象更深——甚至说最深也不为过——的女性形象是来自于"狂野历险3"的Virginia。她是那一作中当之无愧的主角，是一个真正意义上的女主角。在她身上水与火得到了很好的结合，水一般纤细的心与火一般的热情和果敢流动洋溢在她身周。

单论"女主角"的话，现在基本上是个游戏里面就有。但其中有多大比例是纯粹的花瓶，相信大家也心知肚明。而在另外一些游戏中，尽管女主角有戏份、有刻画，但相对于整体来说仍免不了处于陪衬的地位。更进一步说，就算在一些戏剧冲突和人物塑造相当成功的大作中，仍然有与女主角平分秋色的角色存在。而在我个人的印象中，像狂野历险3这样，把女性推崇到绝对主角的位置上，并且性格塑造得相当全面的情况，实在是非常少见。

整部WA3，实际就是围绕着Virginia所背负着的东西以及她的成长来展开的，所有的事件都贯穿着她的信念和坚持。她以一种单纯的热情，"为了帮助这片荒野上需要帮助的人"而踏上旅途；她在艰难中领悟到了"回忆是使人们保有心灵的最大财富"。在这样的觉悟下，在最终战时，面对企图夺走所有人的记忆，以建立属于自己的世界的梦魔时，伴随着她坚定的双枪，是Virginia那斩钉截铁的话语："我不会让你成为任何人的回忆！"



她的活力和激情如火一样燃烧，为了这片大陆和上面的人。

但游戏又不是只专注于塑造Virginia一个人——如果真是这样她的形象也不可能活灵活现。游戏中她的同伴以至于敌人，都有着自己的故事、自己的理念。但是另外三位同伴却是在被她感动和改变着，在很多情况下映衬出的是Virginia的人格魅力。在战斗团队中，Virginia是领导者，而在精神层面上，她也是绝对的leader。

坚强之外，她也不乏轻柔。就在游戏正式开始后不久，当时的四位"同伴"彼此之间还只能算是陌生人，在短暂的合作后，大家商量着就此分手，各奔东西。那时的Virginia仰望天空，沉默不语。她不想就这么分别，她很珍惜这样的"偶然遇见"，那种小女生很珍视一样东西的单纯想法用一个简单的镜头、几句简短的感叹就表达得淋漓尽致。这是一个很真诚的人，水的晶莹和火的炽烈在她身上折射出了七彩的光芒。

水的一层意思是温柔，而另一层意思则是神秘、深邃和难以捉摸。生化中的Ada就可以说是这样一个形象。对于她实际初登场的2代，说实在话，其实故事基本结构是很一般的灾难片构架，但人物性格和情感方面却点抹得不落斧凿痕迹，自然且传神，在一个"喧闹"的背景下又颇有波澜不惊的感觉。整部作品由此大为增色。在这样一个设定下，尽管在最后同Leon有着感情上的流露，但总体Ada仍然给人一种冷到超然物外的感觉；她的冷是神秘，她的冷是诱惑，Leon陷于其中，却发现已找不到佳人的身影。

到了4代，Ada再次翩然登场，这次的她更难以捉摸了。几乎没有任何叙旧，她的出场就是与Leon的对立。但一路之上她数次，甚至是不顾自身安危地救了Leon，使人几乎无法怀疑她的真。然而在故事的最后，Ada冷峻地逼迫Leon交出寄生虫样本——她脸上的表情是那么平静，但在我们看来却如同一块玻璃碎裂了一样：玻璃的每一块残片都映射出一个Ada，她笑着、她淡然着、她冷漠着，但所有这一切拼接起来就变成了一个复杂难言的女人，那难以言表的魅力如水滴般剔透。Leon再次意识到自己无法忘记这个女人，而在屏幕另一边的我们恐怕也是同样的感受。



但要小心呢，也许会很危险，因为在那看似水和玻璃般的纤美下，可能是火，是会吞噬你的火，也是会令你心甘情愿陷于其中的火。

□责编/唯夜



1997年，“电子鸡”突然流行开来。外形虽然和鸡差得很远，可是饲养的方法大致相同，而且过程简便，只需动动手指就能完成一切。那时候，学校里的学生在兜里装一只这样的“电子鸡”是非常酷的。转眼几年的时间，现在的电子宠物已经有了极其丰富的发展，历数回去，有怀念，有感慨还有惊讶，然后就有了这期的米花通信。

Vol.11 主持:小沛

4月21日这个令小沛激动的日子终于到了！为什么激动呢？并不是因为距E3只有不到一个月，也不是因为快到小沛的生日，而是有15只狗来到了NDS上！已经购买了NDS的玩家们是不是都和小沛一样期待已久了呢？别着急，现在已经可以玩到了。不过我们这期的米花通信可不是《任天狗》的专题，而是要看看曾经陪伴过我们的电子宠物，其中有多年前的老朋友，也有我们不敢奢望拥有的豪华宠物，以及越来越多元化的相关游戏等。

开创先河的Tamagotchi

1997年日本BANDAI公司推出了一种全新的微型掌上游戏机——电子宠物(Tamagotchi)。

当时的部分流行叫法是“电子鸡”，因为在游戏中的饲养对象就是一只造型超越现实的小鸡。玩家需要定时给它喂食、打扫、还要时常逗它玩，如果它生病了也同样需要吃药打针。虽然以现在的眼光来看这款养成游戏所包含的要素非常简单，但在当时绝对是填补了游戏类型的一块空白，因此掀起了电子宠物热潮也就不足为奇了。

电子宠物在国内的繁盛维持了大约有3年，可谓来也匆匆去也匆匆。进入21世纪之后，电子产品确实是有着飞速的发展，掌机已经告别了黑白时代，像电子宠物这种廉价掌机已经不能引起人们足够的兴趣了。就像VCD刚刚兴起时国内大批厂商开始疯狂投入生产一样，电子宠物一经推出也有无数国内商家开始打它的主意。于是很快，一个电子宠物只需要10元就能拥有。不过在这期间“电子鸡”也有了大量的新同伴，像“电子狗”、“电子熊猫”、“电子恐龙”、“电子猫”等等，可见国内厂商还是动了点脑筋的。



就在不到一年前，BANDAI公司又推出了电子宠物的升级产品“Returned Tamagotchi Plus”。这款新产品可以模拟宠物的生命周期，并且配有红外线通讯功能，使玩家饲养的宠物能够交朋友、互送礼物、结婚以及生孩子等。这款产品也许不会再受到以前那么热烈的欢迎，但是它曾经的成功已经足够让“Tamagotchi”这个名字永远辉煌下去。



电子宠物的实体表现

2001年绝对是电子宠物的一个大变革时期，因为SONY首先将虚拟的电子宠物活生生摆在了人们眼前，看得见摸得着，那就是电子狗“AIBO”。AIBO除了不会上厕所和吃东西外，几乎会做所有其他小狗能办到的事，不过其昂贵的价格却很难走入寻常家庭来代替真正的传统宠物，它的最高价位曾飙升为24000元！



不过SONY的思路得到了许多人的认可，于是一批实体化的电子宠物从那以后也就源源不断地出现了。BANDAI这个电子宠物的开创者自然不会落伍，而且针对AIBO价格太贵这个不利因素推出了低端版本的电子宠物WonderBorg，售价在1000元以内的WonderBorg可玩性一点都不差，它全身有7个感应器，能够探测前方有没有障碍物，而且对光源、声音、及触觉都十分灵敏。BANDAI的另一力作就是电子猫“BN-1”，不过全球限量发行2600只，由于技术的提升，这只电子猫比SONY的AIBO还要聪明，但价格却是5700元，比AIBO实在便宜不少。

比起前面这两个厂商，SEGA TOYS可以说是最绝的了。就在去年9月份，他们推出了外形类似真猫的“Near me”！这款产品最大的特点就在于仿真，它的感官系统很多，可以对声音、图像、触摸等做出反应。同时它还有两种白猫和花猫可供消费者选择。而售价则是它的最大利器——2750元！喜爱养宠物又怕麻烦的朋友还真可以考虑买一只。而世嘉在今年4月2日推出的“iDog”则走的是另一个极富想象力的路线。这款宠物狗设计相当前卫，加入了MP3音乐播放功能，iDog的耳朵、头与手脚会随着音乐节拍摇摆，头上的七彩灯光代表它不同的情绪，包括喂养等操作都是用音乐来进行的。iDog本身也有内置记忆体能储存70首音乐，玩家可以直接把它当成一台音乐播放器，售价270元可以说是此类电子宠物中最低的了。





这一类的电子宠物还有很多，这里就不一一列举了。这些已经踏入到我们生活中的电子宠物有着“前辈”们无法比拟的强大优势，但是昂贵的价格又使其很难流行，虽然现在仍不断有类似的新产品推出，但是它们处境尴尬是有目共睹的。

游戏中的庞大宠物家族

电子宠物最初的形态其实就是一种微型的掌上游戏机，而在现有掌机上推出这样的宠物游戏则是情理之中的事。不过自从掌机开始具有家用机一般的游戏表现力之后，电子宠物在这上面也有了较大的变化，正统的电子宠物游戏在这里就不说了，我们来看一下几款带有自己特色的宠物游戏。首先要说的当然就是《口袋妖怪》系列啦，相比传统电子宠物，《口袋妖怪》实在是进化太多了，一是宠物数量众多，二是加入了大量剧情，三是省去了一些琐碎又乏味的照管操作。也许硬是把它归到电子宠物的行列里不太合适，但《口袋妖怪》里的确是多少受到了这类游戏的影响。另外还有《哈姆太郎》系列，主角是仓鼠哎！标准的宠物吧？该系列的游戏作品也非常多，其中就有纯粹的电子宠物游戏，但后来也发展到了可以扮演哈姆太郎来经历冒险或是参加运动会等，这就是将电子宠物内容无限拓展的最佳范例。



说了这么多电子宠物，是不是大家已经等不及想让我说一下目前为止最富创意的宠物游戏《任天狗》了呢？对不起，版面已经用完了，想了解这款游戏的读者请看本期小沛为您献上的“铁板烧”吧！





久多良木健的PS革命

□文/麻仓怜士

【前情提要】对于在SONY的工作经历，久多良木健感到非常满足。在这里，他学到了很多真正感兴趣的东西，一步一步不停地充实完善着自己。在学习积累经验的过程之中，对久多良木健来说最为重要经历的当数在厚木情报处理研究所里与"System G"的那一次邂逅。这次经历不但进一步触发他对于先进数码技术的兴趣和认知，更成为之后PS概念产生的重要契机之一。

第一章 热情的思索 数字信号的魅力与魔力

正式进入SONY之后，久多良木健首先被安排在第一开发部，主要从事液晶设备的开发研制工作。此项事业在当时才刚刚兴起不久，大部分涉足此领域工作的的公司还都处于探索阶段。然而久多良木健凭借个人极具超前意识的思维，在第一时间想到并提出有关于"平面液晶"的概念。在久多良木健入社后的第二年，也就是1976年，第一开发部成功完成了在100×80像素液晶屏幕上播放视频的试验。然而这一技术并没有立刻给SONY带来巨大的利益，其正式得到广泛商业化应用是十年以后的事情了。

和其他新人一样，久多良木健刚来到第一开发部时并没有马上被前辈们接受，对于他来说，最大的难过就是不能在工作中一展身手。让这样的情形得到转变的契机，来自于久多良木健提出将液晶技术与音像设备相结合的构想。当时多采用针式设备来监测声音播放状况，虽然也有对应该功能的光学仪器，然而效果都不是特别理想。久多良木健提出了自己的看法，是否可以尝试将液晶技术用于这一领域。他进行了试验，而结果非常令人满意。液晶技术的工作情况稳定有效，且独特的显示模式看上去也是非常的有意思。"记得当时在是试验的时候我太过投入，竟然没有发现背后有其他人也在关注。测试完毕后，观者激动的对我说那简直是太棒了，还问我是否有让音响部门的人也来看过。后来这个事情得到越来越多的人的关注，不久，将此项技术商业化的设想也被提上了议事日程。"

不过同时问题也产生了，使用液晶技术虽然效果非常出色，然而其相对过高的价格却成为量产化的最大阻碍。SONY之后发售的具有液晶技术的卡带播放机就由于价格问题在商路上步履艰难。对此，久多良木健再次进行了新的思索。他试着将"目的"和"手段"分开来考虑。目的是尽可能多地赋予卡带播放机以数码技术。然而并不一定要采用昂贵的液晶技术，而是可以使用性能基本差不多的LED来代替。事实证明，这次久多良木健适时改变思路的做法是完全正确的，LED代替液晶确实取得了非常巨大的成功。之后，其他厂商也对这项技术的应用趋之若骛，一时间，各类搭载此技术的产品相继问世。对于久多良木健本人来说，此次经历让他首次体会到"创造新事物"的快乐，开创一项全新的技术、再将其具体产品化，这不仅是挑战，更是充满乐趣的体验！充分发挥自我的创造性，或许在工作过程中会有些辛苦，但如果结果能被大家承认和接受，那之前所付出的努力都是值得的。而这一切，对于久多良木健来说就如同魔力一般充满了吸引力。



第一章 热情的思索 凭借自身能力改变世界



久多良木健真正涉足数码相关工作的契机，要算是参与开发两英寸软盘的工作了。1985年5月31日，两英寸软盘开发工作决定会议召开。久多良木健邀请曾负责三寸、五寸软盘开发工作的相关人员与会，然而对方对于所谓的"两寸盘"毫无兴趣，认为它一定不会有什么作为。久多良木健在会上拿出了他和伙伴们利用休息日赶制出来的试作机，并为在场的人进行细致的说明。当日的会议，并没有像很多人事先所想象的那样立刻将两英寸软盘开发计划取消。这对于久多良木健来说，是一次机会，因为这已经是它来到SONY的整整第十个年头，他需要有一次巨大的突破与飞越。

主张两英寸软盘开发计划，这不仅是一次与对手面对面的比拼，更是一次对自身严格的考验。久多良木健期望，两英寸软盘能都有朝一日成为业界统一的新标准。"作为全新的媒体，我们的目标不仅仅只是让它（两英寸软盘）作为我公司自己的作品，更要使其得到来自整个业界共同的关注，我们要让包括日立、松下这样的企业也加入到工作队伍中来，到时，没有哪个人可以对我们的产品报以不屑的态度……"这是久多良木健自己在作为计划研讨组组长时于某此会议上的激情发言，从中，我们可以感受到他所特有的魄力和信心。

第一章 热情的思索 公司中的"数码反对派"

经过努力，久多良木健终于成功地使自己创造的新产品得到业界的承认。这件事情的意义绝不仅限于开创了全新的高密度记录变调技术，更在于它再一次让久多良木健体会到亲手实现梦想的成就感。此时，一个更加庞大的计划正在酝酿，那就是所谓的"数码信号处理"技术事宜。其实在以往工作过程中，久多良木健已经开始逐渐意识到，"数码"这一词语中所蕴涵的无限可能。针对为什么SONY会如此钟情于数码技术，久多良木健这样解释："今后一定会是一个电脑技术的时代，为了在今后的竞争中得以脱颖而出，我们必须从现在开始努力，积累坚实的技术基础。"

如今的生活中，我们随时随地都可以看到数码或与数码技术相关的产品，这对于我们来说早已司空见惯。然而在上个世纪的七、八十年代，数码技术在人们普通日常生活中的应用几乎等于零。在电脑业界，美国微软公司也大约是在那期间推出了MS-DOS操作系统，它的出现进一步简化了计算机操作，是具有划时代意义的一件大事。微软的成功让久多良木健深有感触。（待续）



SONY公司世界之最

●1978年春天，研发小组骄傲地向大贺展示了一张直径30厘米的激光音碟，即一张LP唱片那么大，能容纳13小时20分钟数字声音的音乐"唱片"。这张光盘可能是世界上第一张"数字音频唱片"。

□责编/布塔

"GAMES WILL NEVER BE THE SAME"

Xbox STORY

魔盒的故事

编者按：XB发售已是3年有余了，在XB360年底即将发售，XB行将退出历史舞台的今天，我们想是该对XB不尽如人意的一生进行“清算”了，那首先就从发售之初，一些业内人士的观点来看看XB当年在人们心中是怎么样一个形象吧。

—游戏将会从此改变—

关于魔盒的市场定位问题

原案/升山宽 MASUYAMA HIROSHI

前情提要：2002年春，XB发售在即。正当很多人怀疑微软能否成功之时，微软放弃了办公软件领域中老大的架子，做出了很多细致的、更适合日本市场的调整。

4.硬盘配置所带来的发展空间

拥有超强机能的XBOX，实际上还有一点是部分用户所不是非常能够理解的，那就是XBOX搭载的硬盘。对于这个配置日后会有用？还是浪费？很多人还是持保留意见。下面我们来听听成功实现了PS与PS（POKECT STATION，PS用记忆卡形态的操控器，可与对应游戏实施联动，并可在户外单独游玩）的联动，实现了玩家与角色间的直接对话的“多罗计划”的主要技术提供BOMBER EXPRESS的社长南治一德是怎么说的吧。



↑世界上第一台营业用街机的外貌就是这样了，当年曾经引起了轰动。

“我想我们是很有兴趣参与XBOX软件的开发的，最令我们感兴趣的有一点，那就是标准配置的硬盘。不仅其为我们提供了稳定的、大容量的、高速反应的数据传输环境，而且在除去网络游戏之外，也给我们提供了更多的机会。比如说多罗这个游戏，如果有了硬盘这样的稳定环境，那我们完全可以考虑把大量的辞典数据输入，这样就能让多罗与玩家间的对话内容更加丰富多彩。甚至在您欣赏CD与DVD时，也可以让多罗陪伴您观看，并即时做出反应进行对话。

现在我们可以依靠角色的动作及表情数据，来实现与玩家间较为自然、真实的对话。但实际上如果有了大容量的数据媒介的话，很多当初我们花很多精力去解决的问题，就可以迎刃而解了，我们将把更多的精力放在如何优化游戏效果上。同时，当初在开发多罗时，POKECT STATION过小的容量也使我们的开发有很多难以解决的问题，但现在看来，这些问题也不难解决了。”

现在人们对XBOX硬盘的普遍认识还仅局限于连接网络之后的便利性上，但实际上还有很多点，大家可能没有看到。南治先生就指出了，XBOX硬盘所存在的相对价格优势。大家知道，PS系列的主机无论什么玩游戏，都是需要记忆卡的，其本体内并没有记忆体。同样地，记忆卡的容量也比较有限，玩的游戏一多，难免需要购入大量的记忆卡。XBOX在这点上就有了优势，就算不用硬盘的其他功能，单是作为记忆卡来使用，其超大的容量也是现行市场上没有任何竞争对手的。这样看来其34800的价格相对地似乎有一点高，但实际上考虑日后的实用度及避免再次投资的特性来看，在价格方面XBOX不会处于下风。

根据南治先生的说法，硬盘不仅在游戏方面会有很好的应用，同时还有很多其他的运用方法，尤其是对开发人员有着极大的诱惑力。其高运用性，将给很多致力于创新游戏的厂商以更大的发挥想象力的空间。

5.美国家庭用电视游戏简史

XBOX无疑具有现行家用机中最强劲的机能，同时也被玩家及开发商们寄予非常高的期望。但它在日本游戏市场上将会有怎样的一个定位呢？为探求这个定位，我们不妨先来简单回顾一下美国的家用机的发展历程。



↑ATARI2600的外观。

在美国，游戏作为商用设备那还是30多年前的事了。后来创建了第一个专业游戏厂商“雅达利”的工程师诺兰·布修内尔，他以他学生时代曾在研究室里设置过的一个内机器为基础，制作出了第一个游戏“多维空间”，并于1971年投入街机使用。那个年代还根本没有PC这个概念，谁也不会把总体积赶上小坦克的一堆铁家伙拿回家用于



↑世界上第一台家用主机“奥德赛”，那把鸟枪是干嘛用的？



娱乐。但这个游戏的出现，在当时是有着很重要的意义的。顺便一说，70年代初的美国还是有人坚定地相信电脑定会走入家庭，并对这个过程进行不懈努力的人的，其中一个人的名字叫比尔·盖茨。

不久后，游戏机首先以连接电视的形式走入了家庭。提出这一概念的是电视技术工程师拉尔夫·贝亚，1972年，他把自己的概念实体化，发售了世界第一台家用主机“奥德赛”，当时约有10万的销量，一时引起轰动。

1975年左右，随着微电子技术的发展，街机游戏与家用电脑技术都得到了飞跃性的进步，在这两个领域中时时都有新的浪花激起。雅达利作为先驱者表现得尤其活跃，1977年，雅达利发售了他们的家用主机“雅达利2600”，到1981年为止累计销售超过1000万台以上，是第一个在世界范围内取得大成功的游戏主机。其最大的特点就是创立了软件的概念，主机与软件分离，采取卡带形式记录游戏内容，随着新游戏的不断发售，玩家可享受的游戏种类就会越来越多。这个很接近现在游戏主机概念的设计在当时可以说是划时代的，极受消费者的欢迎。但是在雅达利帝国





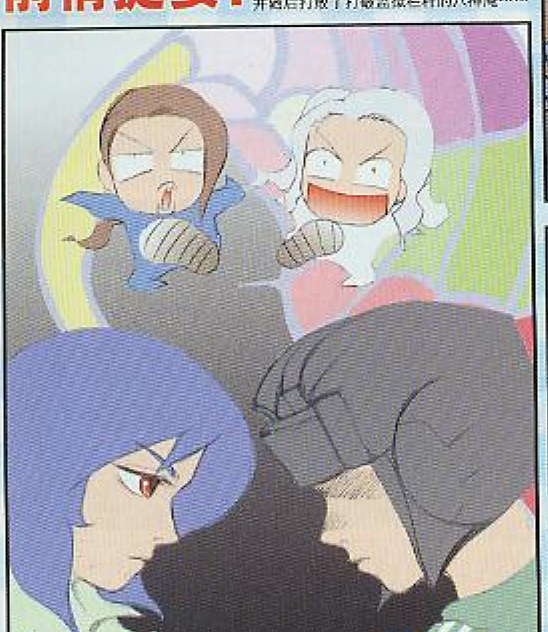
↑诺兰·布修内尔青年近照。

极盛之时，很多参入厂商因守陈规、不思进取，开始不断推出垃圾软件，当时游戏软件的整体水平大幅度下降。终于在1982年，“雅达利惨剧”上演，因软件水平过低，其努力创立的游戏帝国瞬间崩溃，雅达利的业绩一落千丈，随后不知去向，世界电视游戏市场被1983年7月发售的FC全面占据。

同时，在私人电脑方面，IBM于1980年正式进入PC界，之后如同自己的名字一样，在商用私人电脑市场中占据了老大的地位。当然，IBM系主机都采用微软系的系统软件，这也是微软之所以能够兴盛的最大原因，也许这就是天意吧。（未完待续）

□责编/无无

前情提要： 被关在监狱中的埃斯、风林、PERFECT得知自己被困于名叫P-X-EVOLUTION的游戏中，并随后打败了打破监狱栏杆的八神庵……





游戏坑 P-X-EVOLUTION VOL.3 对手













什么！这里是……













































































（注意！这不是广告哦）











下期是最终一回，一定要看哦！



话题1：格斗游戏

哪款格斗游戏人物最少呢？

时间：2005年4月26日 下午12:28

■小沛：哎，刚才雪人的话题很有意思啊。我看你们俩见天打VF，挺热闹，那咱们也说说这格斗游戏吧。

■布塔：要说格斗游戏，里面的角色非常重要。

■无无：没错，很多角色的性格都非常突出，好的角色不仅决定了游戏给人的第一印象，还能拉来很多角色的饭。

■小沛：对，性格各异的角色的确能够使游戏更加丰满，比如SF里的RYU、KOF里的IROI、VF里的AKIRA现在都成了系列的标志。咱这回还就说这些角色，别的不说，就说数量。

■布塔：现在这格斗游戏的角色是越来越多，比如像CVS2这样的游戏，动辄就几十人，一般玩家还真吃不消。要想把这些角色性能吃透可是很费力气的。

■无无：那另外一方面，过多的角色将导致一定程度的雷同，失去特色。你看2D和3D格斗的巅峰SF和VF，出场角色都控制在十几个人上下。过多的角色数量只能让角色们缺乏个性。

■小沛：也有道理啊。现在这些游戏也是，动不动好几十人玩起来还真挺费劲。KOF最近似乎也有这个趋向了，但一比赛大家用的还是那几个强人打来打去，多没劲。我看咱们还是回归原点吧！

■布塔：原点？

■小沛：说说人数最少的格斗游戏？

■无无：着啊！赞成。要说人数少，以前的格斗游戏人就不多，比如当年最红的12人街霸。

■小沛：神作啊！神作啊！神……

■布塔：这家伙又开始抽风……你别忘了，12人SF的前身可是只有8个人的。

■无无：没错！别看只有8个人，每个人物的性格鲜明，对操作技巧要求明确。不仅SF成功了，这些人物设定也成了典范一直流传至今，很多游戏尤其是2D格斗的人物关系都很难跳出这个圈子。你看KOF，草稚京和八神的关系就像RYU和KEN一样的竞争关系。VF里也有一个招式判定霸道的醉心修行型的主角。

■布塔：要这么说还是挺有道理的，看来SF的成功的确是划时代的，更确立了格斗圈子里的一定之规。



■小沛：说起街霸我这个上回编辑部比赛的冠军应该最有发言权吧？哇哈哈哈哈……（布、无：……）要说人数少，还得是FC当年的9人街霸！只有9个人啊！而且似乎是个台湾公司开发的，是个没有拳王、相扑、大壮的简化版12人街霸。

■无无：你说的就是那个噱油根是626P的？还可以无限连发必杀的那版？

■小沛：没错！就是那个！

■布塔：那以前还有4人街霸呢！就4个人！必杀技无责任取消！摔技都能取消，一套招把人从头连到尾连死的那个，得算人物最少的了吧！

■无无：那个游戏后来还有能调警察的5人版本呢……

■小沛：没错，我以前也玩过，警察可厉害……不是，别跑题，咱说的是人物最少的！

■无无：那要这么说就得是饿狼传说一代了，只能选TERRY、ANDY、JOE三个人。不过在2代中很多敌人都成了可以选用的角色。

■布塔：那其实该论街霸一代，更少，才俩人！

■小沛：哎！不是，二位，咱思路要开阔点啊，不能总跟街霸较劲。开拓一下思路！要我说FC那个街道里俩人兜拳把人往井盖里打的那个游戏，我记得是叫“街头小霸王”吧，反正译名很多的一个游戏。那个游戏里只有两个人来回地打，我看这个是角色最少的格斗游戏。

■布塔：打住吧！要我说是功夫！功夫的角色不仅少，而且精。人物招式各异，角色性格鲜明！

■无无：功夫的主题歌我还会唱呢：谁家的猫儿不发……

■小沛：没问你这个！我的意思是说，街头小霸王的人物相对而言是最少的，比较符合咱们溯本寻根的宗旨嘛。

■无无：的确，这个游戏实际上具备了现在对战游戏的一些雏形，在那个时代的出现显得非常有意义。不过呢，从另一方面看，角色数量少也是受到当时的技术水平限制，也是不得已而为之的事情。

■布塔：没错，相对地来看，功夫的表现则要好得多。虽然是85年的作品，但现在玩起来也是非常不错的。

■小沛：这么说二者是各有所长？









■无无：两个游戏都是早期对战类的精品，出场角色少，但玩起来感觉很清新。这总比现在很多厂家光加多角色而不重视整体平衡要好得多。

■小沛：看来现在的这些厂家是该反省反省了。

话题2：益智游戏

益智要素少的游戏好玩吗？

时间：2005年4月28日　下午13:03

■布塔：我说小沛啊，你那NDS上还买什么游戏了？

■小沛：还没呢，前阵子的《山脊赛车DS》已经把我给折磨坏了，这会又开始玩《触摸瓦里奥》。

■无无：说来说去还是这两块卡啊？！

■小沛：怎么了？好玩不行啊！要想把《触摸瓦里奥》里每一个小游戏都玩精了可不容易，我要把每一个小游戏都打出最高的纪录！

■无无：前些日子看你玩《回转瓦里奥》跟抽了筋似的，怎么着？已经都"完美"啦？现在开始挑战新的？

■小沛：……回转……还没。

■布塔：你就吹吧！还什么都打出最高纪录。《瓦里奥制造》打从第一代开始你就顶多是个通关……

■小沛：Stop！一看你说的就知道你是外行！《瓦里奥制造》可不是追求通关的游戏，要单想通关的话顶多费你两个小时。我追求的是不断挑战极限，可能小小的一个游戏就会让我研究上十天半个月。因为《瓦里奥制造》里面的众多小游戏各不相同，几乎每一个游戏都有自己独特的规则，要想挑战极限就必须摸透每个游戏的对应战术，这样才能不断提高成绩。

■无无：一气儿说这么多你不累啊？

■布塔：一说《瓦里奥制造》他就跟上满了弦似的。不过这个游戏的确好玩，特别是后来的"回转"和"触摸"，玩法越来越多样，还真是值得研究一下。

■小沛：这样的神作还真是少有啊！现在哪有什么益智类游戏能够设计得这么复杂，一个游戏中包含超过200个创意，而且游戏的方式也在不断地更新……

■无无：您累吗？喝口水先歇会儿？就算你对益智类游戏有感情，可也别抓住这一款游戏说个没完啊。







■小沛：神作啊！神作啊！神……

■布塔：先不理这个疯子！要说比较成功的益智类游戏，那实在是太多了。现在的趋势就是创意多元化，一款益智游戏中如果只包含一个点子，只有一种玩法，估计很快大家就烦了。

■无无：我记得前一阵子流行的《动物管理员》就很简单啊，把3个动物图案排成一条线就能消除。这还不就是只包含一种玩法？多简单哪！

■布塔：你真的玩了这款游戏？里面还有任务挑战模式你玩了吗？又是捕捉特定类型的动物，又是要横向纵向捕捉，游戏的模式也很丰富。你要说《钻地小子》的规则简单还成，不就是向下钻嘛。

■小沛：你们两个益智类白痴就不要再讨论了，我最有发言权！《钻地小子》的规则简单吗？它还有人物可以选择呢！你像小狗之类的角色一次可以跳两个方块的高度等，每个角色都有自己的特点。另外NDS上的最新作还加入了新武器，现在不仅要防止别让上面的方块掉下来，还要小心头顶上的大钻头，你必须拿枪不断打它！按说玩法也算是比较丰富的了。

■无无：那要这么说，看来益智类游戏还真得复杂一点儿才有意思。不然太枯燥的话谁能坚持玩那么久？

■布塔：那是现在。要是以前，多少好的益智游戏在初代都是非常简单的。例如《吃豆》，就上下左右四个方向可走，再就是躲敌人，每一关连场景都不会更换。

■小沛：《吃豆》可是款好游戏啊！最新作你们玩了吗？NDS的，就是那个可以一笔画出"PACMAN"的游戏。这可以说是《吃豆》的最高境界了，不仅可以画出吃掉敌人的"PACMAN"还可以画出其它许多图案来完成特殊模式中的游戏。《吃豆》也是很有钻研价值的！

■无无：我算发现了。一旦提到益智类游戏，小沛就没完了。那我再说一个游戏，看你能不能把它也给我说复杂了。《俄罗斯方块》！

■小沛：哎！不是我打击你。麻烦你翻开今年第5期的《米花通信》，方块专辑耶！我可是翻阅了大量资料哦！《俄罗斯方块》的发明者是前苏联的联邦科学员阿莱克斯·帕吉托夫。1985年6月，他受到一个拼图游戏的启发，制作了一个以Electronica 60计算机为平台的方块游戏。后来这款游戏被瓦丁·格拉西莫夫移植到PC上，并且在莫斯科的电脑界传播，这也就是《俄罗斯方块》的起源……

■布塔：打住，打住！人家问你能不能把《俄罗斯方块》的复杂性给说出来，谁叫你背书了？

■小沛：那就请你继续看啊，还是那一期。SFC上《俄罗斯方块》的后续游戏《炸弹俄罗斯方块》以及《超级俄罗斯方块3》，这两款作品在原有基础上加入了全新的规则，什么炸弹组合之类的新玩法难道不是其系统丰富的力证吗？

■无无：都知道《炸弹俄罗斯方块》不错，可谁问你这款游戏啦？我们说的就是最原始的《俄罗斯方块》！而且是掌机！

■小沛：最原始的是吧？好，经过我十多年的方块游戏研究心得，最原始的10元掌机版《俄罗斯方块》也有三种游戏方式！首先，Endless模式，不多说了。其次，事先搭好障碍然后你再一步步消除的挑战模式。最后……看看谁能用最短时间Game Over的急速死亡模式！我的最快纪录是2秒哦！不但要让方块急速下落，准确调整位置也是至关重要！运气当然也很关键，如果一开始就有长条方块的话自然事半功倍，要都是正方形方块那就需要更多时间了……

■无无：……

■布塔：如果他的智商没问题，那就是咱们两个傻了！《俄罗斯方块》哪有这么个"急速死亡模式"，这就跟当初玩电子宠物也有人在比谁的宠物先挂掉一样，这不就是闲得无聊才想到的损招儿吗？

■小沛：电子宠物？怎么，这期的《米花通信》你也看了？多提宝贵意见啊！

■无无：去、去。一边玩去！下次再谈益智游戏我们一定要找个正常一点的。



话题3：赛车游戏 最贴近真实的赛车才是王道？

时间：2005年4月26日 下午13:28

■小沛：布塔，最近还在玩赛车游戏么？

■布塔：怎么？我们不和你聊益智游戏，你又改竞速啦？一下子出了那么多赛车游戏，我哪里玩的过来啊？从GT赛车4开始，接下来还有SEGA的OUTRUN2、KONAMI的激情职业赛车，前两天又发售了湾岸午夜俱乐部3，仔细想想看，哪一个不是需要花费很多时间去研究的？假如 每天有48个小时那还差不多。

■无无：赛车游戏玩的就是个爽，何必要去“研究”什么的？

■布塔：这可不一定哦。以我个人的经验来看，当今的赛车游戏大致可以分这样几大类。1.单纯竞速类。最具代表性的就是SEGA旗下的众多赛车游戏，如梦游美国、OUTRUN2等。此外，F-ZERO系列以及山脊系列我想也可以归入此类。无论在其中加入怎样花俏的要素，游戏的最主要目的还是在于要让玩家在高速行驶下获得无比刺激的感受。2.驾驶模拟类。不用说此类赛车游戏的老大自然是GT赛车了。与前一种类型不同的是，驾驶模拟类作品讲求的就是要最大限度上接近于真实。因此，刚刚接触这类游戏的玩家多少会感觉有些枯燥、乏味，坦白说，我最初也有这样的经历，好在觉悟得快，觉悟得快，哈哈哈……

■小沛：你就别自己美了，还有其他的类型么？

■布塔：当然。除了刚才说的两种类型之外，我自己把第三种命名为：动作类竞速游戏。

■无无：晕，到底是赛车游戏还是动作游戏啊!？

■布塔：听我给你举几个例子你就能理解了。你们一定知道BURNOUT这个系列吧？

■小沛：当然知道，鼎鼎大名的“横冲直撞”谁不知道？可是它怎么能和“动作”联系在一起呢？

■布塔：就以系列最新作“BURNOUT3”为例，你仔细想想看，这个游戏在哪个方面给你留下最为深刻的印象呢？

■小沛：让我想想……对了！是那个制造“交



通事故”的游戏模式。我驾驶车辆飞快行驶，直至冲入车流之中。这还不算，之后还可以切换慢镜，控制己车的走向，最好能撞上更多的车辆。总而言之，让越多的车辆卷入事故中来，得分就越高……

■布塔：没错，我所说的“动作竞速类”一词中的“动作”也就正体现在这里！

■无无：这样说来，确实有那么些道理。但就这个模式而言，我们大部分的时间的确不是在道路上行驶，而是如何让整个场面变得更加混乱。

■布塔：是啊，是啊。

■小沛：经你这么一说，我突然想到，其实比如马里奥赛车、古惑狼赛车、炸弹人赛车这样类型的作品也可以算作是“动作竞速类”游戏喽。因为在游戏中，除了要努力夺得比赛的第一名，使用各种道具和对手作战也是相当有乐趣的啊！

■布塔：哈哈，我刚想说没想到却被你给抢了先。是的，像马里奥赛车这样的作品，玩家获得的愉悦绝不仅仅限于最终冲过终点的那一瞬间，在整个比赛过程中，一边要使用道具陷害对手，一边还要开动脑筋配合灵巧的操作躲避对手的陷害，特别是和好几个朋友一起对战的时候，那种欢乐的感受已经远远超越了单纯赛车游戏所能够达到的程度。

■无无：看你们说的这么热闹，我来提个问题！



你们说GTA以及DRIVER这样的游戏要归入那个类型？

■小沛：我闪……布塔上！

■布塔：就归入“其他”吧！

■无无：……

■布塔：确实，再比如像DRIVER和GTA这样的游戏中，“车”的确被作为一个相当重要的因素。不过从作品整体来看，它们绝不能算作是“赛车”游戏。无论是和梦游美国这样单纯追求速度的竞速类作品，还是和GT、激情职业赛车那样的驾驶模拟类游戏相比，GTA以及DRIVER所更加突出的已经不再是“驾驶”而是创意、剧情等其他一些东西。

■小沛：感觉有点晕了……

■布塔：就拿GTA来说吧，我承认它是一款非常好的游戏，和很多朋友一样，我也非常非常喜欢。不过大家有没有想过，我们喜欢它的原因是什么呢？至少就我个人而言，我欣赏的绝对不是GTA中的车辆驾驶部分，而是这个作品中所具有的超高的自由度以及ROCKSTAR给玩家提供的一种能够去“肆意放纵”的虚拟环境。假如没有了这些，单独评价GTA的DRIVING的话，我宁可去玩同社出的“湾岸”系列。

■无无：还真是够复杂的。

■小沛：是啊是啊。想想当初在FC时代玩的“火箭车”，哪有这许多复杂的东西。总共就一辆车可用，赛道也就那么简单一条，不也照样玩得挺高兴的么。再比如像越野机车、F1大赛车什么的，虽然都很简单，但真的很有趣啊！回过头来再看看如今的赛车游戏，那变化简直就是天翻地覆！

■布塔：其实这种变化又何止是游戏本身。比如说操作吧，以前我们简简单单拿起个手柄就开车了；后来去街机厅，见到了专门的赛车框体，头一次体会到方向盘是多么爽；如今只要你舍得，就买一个GT FORCE RPO，你又一舍得，就再配上个专用支架，如此一来，足不出户在家中也可以享受到毫不逊色于机厅的驾驶感受了。这样换在是多年以前，可是想都不敢想的啊！

■无无：奢侈了，太奢侈……

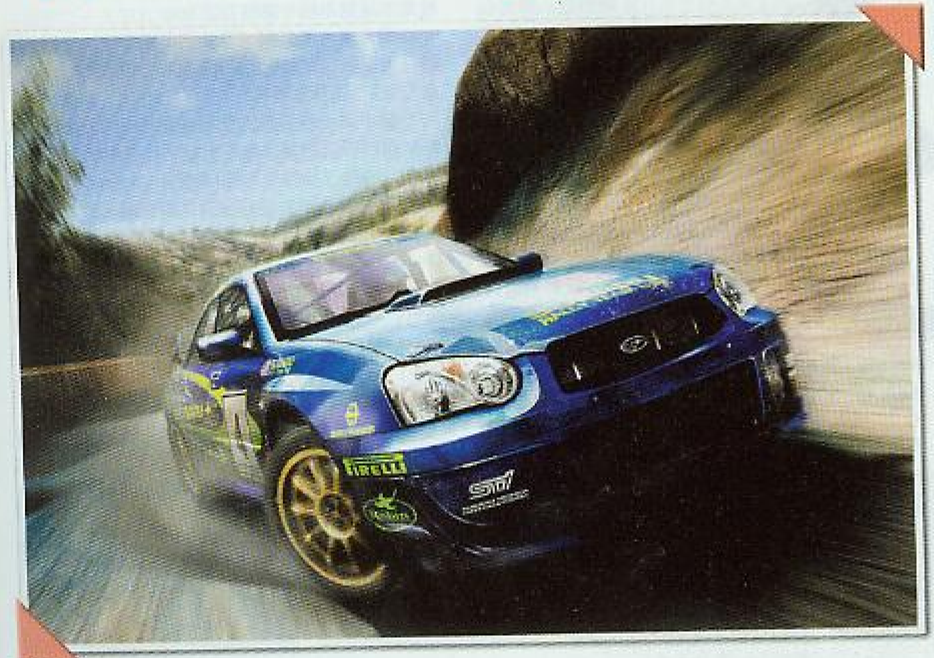
■小沛：毕竟时代进步了，游戏也在不断发展变化啊！

■布塔：说得没错，谁又能知道未来的赛车游戏会变成怎样一个模样呢？马上PS3和XB360就要上来了，作为一个赛车游戏爱好者的我，强烈期待次世代新主机上的新速度体验！

■小沛：说得我心里也痒痒的，不行，一会要去再耍耍DS的RR，布塔要不要和我对战？

■布塔：OK！无无要不要一起？

■无无：我老本儿去……真车才是王道！



话题4：动作游戏



动作要素简陋也能成为经典？

时间：2005年4月26日 下午13:56

■小沛：推荐大家一个好游戏！

■布塔、无无：啥？

■小沛：《战神》！绝对神作！小沛觉得这可是近期少有的好游戏！

■无无：最近这个游戏的人气确实很高，网上有关于它的讨论也是热火朝天。

■布塔：最近好游戏还真不少，所以我也没有太多时间深入研究这个《战神》，不过简单上手试了一下，感觉还是很不错的。

■小沛：《战神》以古代希腊神话为背景，无论是剧情还是游戏画面都给人一种非常大气的感受。小沛我对这种具有史诗一般庞大气势的作品非常有好感。

■布塔：你认为这个游戏的操作怎么样啊？毕竟游戏是拿来玩的不是看的。

■小沛：个人感觉还是非常不错的。《战神》打破了以往我头脑中对于美版动作游戏固有的成见，人物动作非常硬派，手感相当爽快，打击感一流。就算拿它与稍早发售的《恶魔猎人3》相比都毫不逊色哦！

■无无：近一年多的时间里，美版游戏，尤其是动作游戏所取得的进步还是相当明显的，比如像波斯王子等，都是相当出色的作品。

■布塔：是啊是啊。如今，动作游戏这一概念也已经有了很大的变化。除了保留传统ACT作品在操作技巧方面的精髓之外，剧情表现、人物刻画等其他诸多方面也越来越被受到重视。

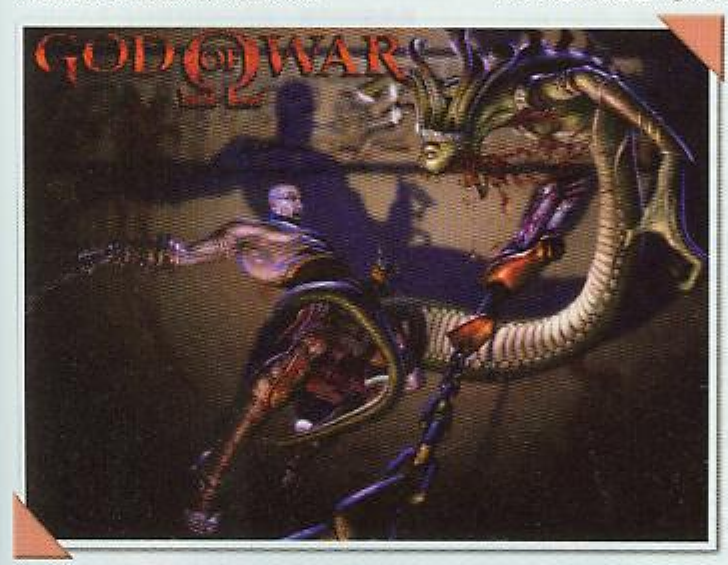
■小沛：说得一点都没错，出色的故事能够在很大程度上弥补作品其他一些不足之处，甚至能够决定一款作品的成败。咱们就拿这款《战神》为例来说吧，以"希腊神话"为依托的故事背景，一下子就能够吸引住大家的眼球，毕竟在以往具有如此题材的作品并不多见。

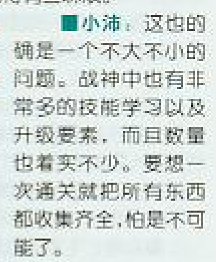
■无无：相反，鬼武者3之所以没有取得预期的成绩，我想或多或少也与那太过离奇、太过脱离前作的故事有关吧。

■布塔：看来动作游戏的变化还真是不小呢。不过这种变化也会不时地让我感到一些困扰。

■小沛：此话怎讲啊？

■布塔：不知道各位有没有感觉到，随着制作技术的不断进化，很多游戏是越变越复杂。可能制作人也感觉到这一点了吧，因此就出现了"教学模式"、"系统解说"之类的东西。有的时候，我们拿到一款游戏，针对其中某一个新系统就要花很长时间去理解和适应，多少觉得有些麻烦。

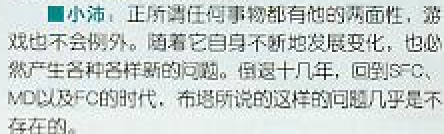




■小沛：这也的确是一个不大不小的问题。战神中也有非常多的技能学习以及升级要素，而且数量也着实不少。要想一次通关就把所有东西都收集齐全，怕是不可能了。

■无无：制作人的目的正在于此啊，为的就是让你进行多周目游戏嘛。

■布塔：可是我们玩游戏的目的毕竟是为了从中获得乐趣，如果到后来只是为了收集齐什么东西，达成某某完成度而不得不去玩，那岂不是失去了游戏真正的目的和意义？



■小沛：正所谓任何事物都有他的两面性，游戏也不会例外。随着它自身不断地发展变化，也必然产生各种各样新的问题。倒退十几年，回到SFC、MD以及FC的时代，布塔所说的这样的问题几乎是不存在的。

■布塔：是啊。FC时代的经典动作游戏非常多，比如大家都极为熟悉的"老四强"……

■无无：《魂斗罗》、《赤色要塞》、《绿色兵团》、《沙罗曼蛇》什么的？

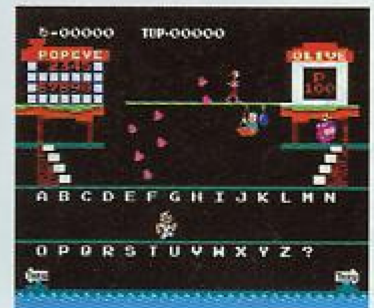
■布塔：嗯。那时的动作游戏没有这样或那样的收集，甚至连个最最简单的隐藏要素都没有，我们还不是照样把一个游戏通关再通关，玩上个几遍十几遍都不会觉得乏味。即使是在多年之后的现在，回想起来也依然会有种意犹未尽的感觉。

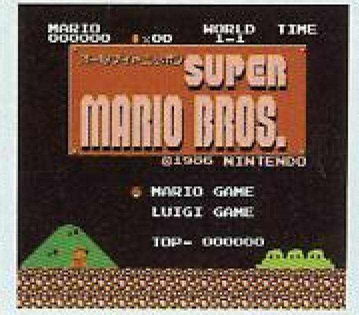
■小沛：是啊，当年那份感动真的是挥之不去啊；我的手机铃声用的就是FC超级马里奥的THEME，每当听到就如同又回到了从前。

■无无：FC的马里奥，那可是经典中的经典。没有华丽的外表、也不需浓重的粉饰，甚至剧情也只是简简单单的"勇者救公主"，然而它所具有的魅力以及我们能够从中获得的乐趣绝不逊色于、甚至是要超过现在很多动作游戏。

■布塔：马里奥真正体现出了任天堂所坚持的"简单的快乐"的游戏理念。包括GC上面的ZELDA，与最早的FC版系列初代相比，在技术方面不知有了多少倍的进化，而那种在简简单单的操作过程中所流淌出来的无尽乐趣却是一成不变的！







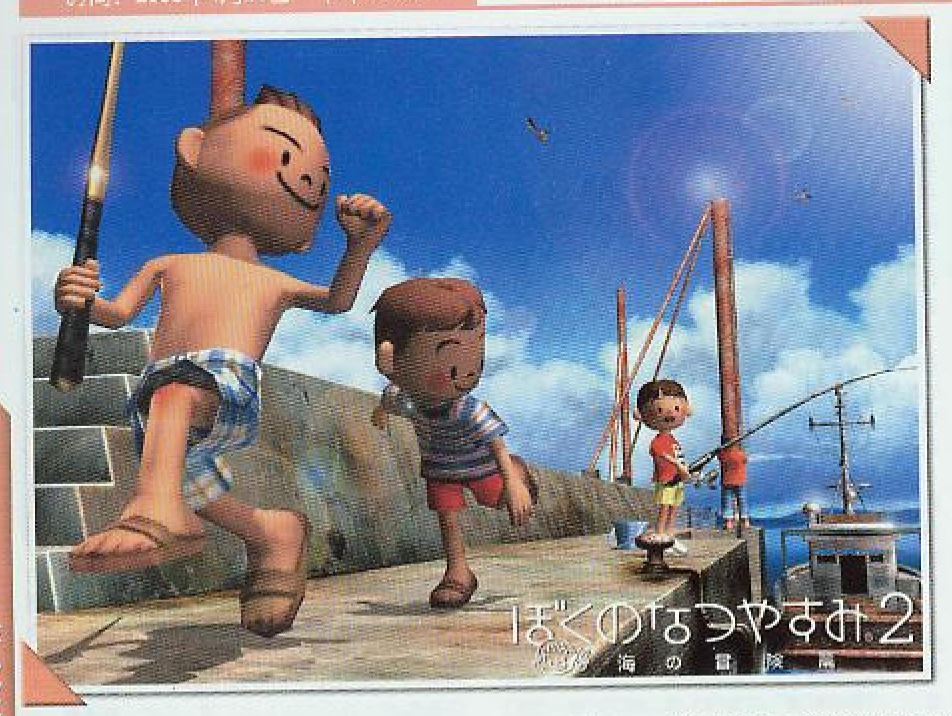




话题5：模拟游戏

模拟游戏一定要脱离现实吗？

时间：2005年4月26日　下午14:30



■小沛：行了，动作游戏讨论的够多了，下面咱们谈谈生活问题。

■布塔：太好了，我现在正独身，双子座，A型，业余爱好是养猪……

■无无：我都独身20多年了……

■小沛：……二位，打住，打住！咱说的不是这个生活问题，是游戏中的生活问题！

■布塔：游戏？

■小沛：不错，不是有那么一个类型是模拟类么？

■无无：你说的是SLG？

■小沛：没错。所谓的SLG，本意是模拟类游戏。这个类型就很多的，最初只是模拟飞行操作啊一类的，后来因为战略模拟这个类型非常走红，几乎就成了SLG的代名词。殊不知它还有很多分支，这回啊咱就说，它不是模拟嘛，咱就看看，有多少是模拟得比较贴近咱们生活的。



■布塔：贴近生活？

■小沛：我看现在战略模拟类里，机战挺火的。不过那机械人扛大炮满街跑，形象多不好，让外宾友人看了影响多不好。整天这么打，动不动就飞个宇宙去个外太空的，太后现代了，谁受得了啊！

■布塔：我看不然。科技发展多快啊，现在是你玩主机，以后没准就主机玩你了。再说了，以后又不是没可能进入机器人社会，到时候没准机器猪都跑得比飞机快。

■小沛：……那也太快了点，我是说那个主题和现在的生活还是有一定距离的。像“三国志”是不是就稍微好点。

■无无：好是好一点，不过那都是多少年的事了，为古人担忧，犯不上吧！而且虽说这历史战役多么雄伟壮烈，那也是几百几千年前的事了，如云似雾他看不见也摸不着哇！而且这生活环境跟现在的差距也是大了点，哪个领导也没体验过那种生活。您现在去硫球国还备马啊？

■小沛：……你们俩组团忽悠我来啦？

■布塔：不是这意思。您说那几个比较偏，题材太别致了，赶上非常6加7了，跟咱生活离得远啊。

■无无：其实SLG里有很多游戏题材都是比较贴近现实生活的。当然毕竟数目不会很多，游戏还是让大家体验很多种经历嘛，要是跟日常生活都一样也没大意思了。

■布塔：要这么说，我看“牧场物语”就比较贴近生活，里面还能养猪呢……

■小沛：还真的！这游戏玩起来还真的能体会到农业生产的辛苦！古人说：粒粒皆辛苦嘛。在游戏过程中能让自己得到思想上的升华，的确难得，难得！

■无无：要我说这应该是国家反腐工作组的指定产品，让那些公款浪费的家伙们体会体会农民生活的辛苦。

■小沛：……又扯远了。其实这类题材说起来还真的不少，比如“我的暑假”系列。

■布塔：这系列更加轻松了。以小孩子的视角来看很多事情，非常有趣。

■无无：现在系列的新作是“我的家族”。描写一个日本家庭里户主的持家经历。让你体会到生活的艰难，以及与家人团聚的乐趣。有苦有甜，这才是生活嘛。

■小沛：没错，我觉得这个游戏非常好，体会到男人在社会生活里的辛苦，以及经营家庭之乐。而且很多场景都是实地拍摄的，更贴近生活，更真实！

■无无：不过那些实地还是日本的啊，要是能弄成北京的就好了……

■布塔：对对，过多的日语也影响了一部分玩家的游戏。如果你没有一定的日语水平，很难体会到其中的乐趣 。但你要是都看得懂的话，又会觉得游戏过于贴近生活，比较烦琐，没法带给人以新意。

■小沛：嗯，大家说得也都有道理。那我说个经典的：心跳回忆！不错吧！

■布塔：还真的是很贴近校园生活！每每玩起来，都让人怀念起上学时那段青涩时光。

■无无：的确是。游戏的主题和现在社会发展也很相近，我姥姥老在胡同口坐着，一看那些学生JJYY就爱杵着拐棍说：现在这些个学（读音为肖）生啊，哎！

■小沛：汗……学生时代的恋情可是最单纯，最让人难以忘怀的。正因此，游戏不仅是内容有意思，更是象征了我们每个人的一段成长经历。尤其是青春花季，在多少年以后拿出来看，也依然会觉得无比温馨。

■无无：的确，这么一说游戏代表了人生的一段经历，真的是和生活贴近度很高。不过我的生活里怎么就没有这么一段情感经历啊？

■布塔：没错，我现在也还独身那！你一定要给我出个主意！

■无无：就是，你不给我解决这问题，我天天到你们家吃饭去！

■小沛：不是……二位，这问题找婚介所啊，我可管不了……

■无无：那里跟交友中心一样么，骗子太多了吧？

■布塔：就是，万一把我拐卖到毛里求斯去怎么办啊……

■小沛：……



话题6：射击游戏

时间：2005年4月26日 下午14:58

开枪和躲避才是射击的精华！

■布塔：小沛，听说前阵子你一直在玩《真三国无双4》。终极武器都拿到了吗？

■小沛：没有。现在我正练习把它当射击游戏玩呢！

■无无：你光射箭吗？可是箭的数量有限，难道你用了金手指？

■小沛：错。金手指倒是用了，可我不是锁定了箭的数量，而是把无双槽锁住了。这样按住圆圈键就可以无限使用无双绝技了。

■布塔：那还有什么意思？！就算修罗模式下也没有难度了。

■小沛：我你还不了解，从来都是不按常理玩游戏的。我用的是诸葛亮，他的无双不是发“激光”吗？还有司马懿，用这两位都可以把《真三国无双4》当射击游戏玩，所以先要用金手指把无双槽锁住。

■无无：也亏你肯这么玩！使用无双的时候移动速度奇慢无比，本来10分钟可以过一关，可现在起码半小时以上。

■小沛：好玩就行，我也不是一直这么玩。人总想找点儿新鲜的东西嘛。不过《真三国无双》系列中的诸葛亮一直都是发“激光”，现在一用金手指，还真像是一款射击游戏。

■无无：你呀，纯粹是闲得没事瞎折腾。上次还听说你把《暴感狼赛车》也当射击游戏玩。

■小沛：什么叫瞎折腾？！我那是在挖掘游戏的乐趣。不过把《暴感狼赛车》当射击游戏还真不错。当时我和另外一个同学玩对战模式，把武器种类只限定在导弹和滚雷上，于是两个人就跟玩CS一样，可比单纯赛车好玩多了。









■布塔：现在的游戏类型的确是越来越难界定了，往往都是一款游戏中包含了许多游戏的特征，而最终的类型确定则就是看这款游戏中占主要位置的类型是什么了。就像《横行霸道》，你说它到底算什么类型？动作类沾边儿吧？第一人称射击也有啊？赛车竞速也得算吧，角色扮演也有啊……可是最终就因为游戏中的暴力成分太多，所以干脆就划归为暴力类型的行列。

■无无：你是新作发售表做郁闷了吧？整天琢磨怎么给游戏界定类型。其实像很多游戏都会多多少少有动作和射击要素在里面，而反过来，许多动作和射击游戏中也有其他游戏类型的特征。

■小沛：我认为射击类游戏往往是比较单纯的，在射击类游戏中想要找到其他类型的影子，不能说没有但是很少。不过就射击游戏本身来说还是有着相当大的进化，就像我最喜欢的彩京系列，无论是“1945”还是“战国”系列都是一代比一代复杂，系统是在不断地进化。现在像这种单纯的飞行射击游戏真是越来越少了。

■布塔：打住。什么单纯的飞行射击游戏？彩京的那些飞行射击还单纯吗？你要是说它们单纯还不如说当初FC上的《兵蜂》和《沙罗曼蛇》呢。

■无无：不对。《兵蜂》和《沙罗曼蛇》虽然画面糙了点儿，但是系统可一点儿都不含糊。当时在FC时代也算得上是顶尖的射击游戏了，就算现在拿出来也比一些PS2的游戏好多了。而且这两个系列的后续作品数量非常多，一代比一代强，你敢说它们单纯？

■小沛：比单纯是吧？我来说一个……

■布塔：不用了，你就够单纯的。寻根儿是吧？《铁板阵》啊！子弹一个对空一个对地，场景就是大色块，比《1942》什么的差远了。不过当初还真是玩得不亦乐乎，记得那会儿还跟同学比赛谁打的分高呢。

■无无：就你？分儿高不了！找个最原始的射击游戏你都说不准。哦，子弹一个对空一个对地，场景是大色块就单纯了？好歹子弹还有个种类之分吧，而且场景还有个变化吧？另外《铁板阵》的隐藏得分点你都找到了？不知道还跟这儿起哄。

■小沛：我知道！就是在……

■无无：去！没你事儿！你也不怎么样，玩你的“真三国射击4”去吧！

■小沛：……

■无无：要说最原始的射击游戏，它只有一种武器，敌人永远就那么几个，场景根本不会变，每一关都一个模样。想起来了吧？晕了！你要是连《小蜜蜂》都忘了，那你真是没有童年！

■布塔：我是觉得《小蜜蜂》也太简单了，真正和现在飞行射击有点类似，而且又比较原始的当然是《铁板阵》……

■无无：你忘了我们在聊什么了？不就是寻个根源吗？智商低就是智商低，别找理由！

■风林：哎，我说同志们，聊得挺开心啊！看看现在几点了？

■小沛：哦，我这儿有表。现在是下午3点半。

■风林：你们今天的东西都做完了吗？小沛，你的铁板烧怎么样了？布塔，发售表呢？还有无无，攻略什么时候去排版啊？你们想五一加班是不是？

■小沛：你不是说过平时没事儿的时候聊聊游戏也是一种提高吗？况且今天这么一聊我们还真学了不少……

■无无：对啊。再说了，要怪就怪雪人，是他挑的头！

■风林：甭说了。有收获是吧？把你们今天聊的内容做成特稿吧！就这一期上，字数不少于1万2！小沛主要负责。

■小沛：……布塔，你负责写稿。无无负责配图。我最后负责排版。好了就这么定了！

■布塔：什么就定了？！你排版，我和无无负责内容！你还真会安排工作！无无，咱怎么个意思？

■无无：让他一人儿单练！

■小沛：哎！别，别，别！我说着玩的。这样，咱们一人4千字总可以了吧？要不我5千？6千？！哎！你们别走啊……7千可以了吧……



编者后记

带着一身的疲惫，我们终于完成了这篇特稿！在本次讨论中受益最深的无无，布塔还有我小沛，再次重温了过去的一些经典游戏。虽说写这么多字非常痛苦，但是看到最终的成稿，想到有无数的读者会与我们一起分享过去的美好回忆，再累也值了！不过话说回来，看看我们聊的内容还真有够闲扯的，相信读者们对我们所讨论的每一个话题都有自己的想法，想和我们一起探讨吗？或者你也有自己的话题？来我们的论坛，咱们大家一起聊聊吧。有什么好的想法尽快告诉我们啊，小编们在这里谢过了！





PS2	本刊译名：狂乱			
	CAPCOM	2005.4.21	7140日元	197KB
动作冒险	DVD-ROM	已发	1人	18岁以上对象




序章

很多人的生活轨迹往往都是在一瞬间改变的，比如那个夜晚。

菲奥娜一家的汽车在夜幕中发生事故，猛烈的撞击使菲奥娜失去了知觉，对于撞车之后的事，她只能记得似乎有个戴帽子的男人在发生事故之后打开了车门……除此之外，她就什么都不记得了。

比这些更糟糕的是，醒来之后她才发现自己只穿着单薄的睡衣被锁在一个笼子里，而她所在的屋子好似是一间地下贮藏室……

这究竟是哪？

~游戏基本系统~

●操作

□：踢/攻击。给予敌人伤害，同时地上装有道具的各种颜色的罐子也要踢碎才能拿到道具，有些门也可以踢开。另外移动中按住X为跑动，跑动一段距离之后按□则是撞击，可攻击也可开门。

△：使用攻击道具。装备攻击道具后使用，根据道具的不同会发挥各种不同效果。

L1：下蹲，可隐藏自己。

R1：瞬间后退，可躲避敌人的攻击。

另外在面向可以推动的物体时按住方向键为推东西，很多谜题都要这样解开。游戏中面对一些地方时，菲奥娜会有“....”的提示，调查后为情报；“....?”调查后为道具；“....!”调查后为重要线索。

●炼金术屋

游戏中一些场景的墙上的洞进入后就来到这里，用炼金术的材料道具可进行道具及装备的制作。成品主要取决于按键按出来的颜色及数量，还有材料的好坏。很多重要装备都是只能用炼金术才能得到的。

大怪男德比利达斯

从地下室逃出来之后是一片花园，直接上台阶走上顶层，有一间屋子。进去之后是间卧室，墙上挂着一幅巨大的肖像，里面的男人眼神阴异，不怒自威。此时，一个紫发女子出现了，“请换衣服吧”，她对菲奥娜说。“那个，请等一下，这里到底是哪里？我又为什么会在这里？”那女子没有回答，抬头凝望着男人的肖像道：“我会让小姐感到安心的，我会让她在这里多住几天的……”说这话时她的嘴微微颤动，与其说是自言自语，倒不如说是在说梦话。菲奥娜也不由得随着她的目光去看那幅肖像，只觉得越看这男人越像在那里见过……随之她一阵眩晕倒在了地上，等醒过来的时候，紫发女子早已不见踪影。

换了床上的衣服后菲奥娜的精神要好得多，从床边的门出去，打开尽头的门来到走廊。这里有一间书房可以进去，拿到道具后再往前走，一个体型巨大的男人出现了。他手里还拿着一个长相很阴森的洋娃娃，不过在看到菲奥娜之后他就把它扔到了地上，而扑向诱惑力更大的菲奥娜……

POINT 1 躲避及遇敌解决办法



游戏中攻击敌人的手段很有限，在更多的时候我们只能选择躲避。游戏中出现的第一个敌人大怪男动作比较慢，大家可以用他来熟悉一下系统。被敌人追赶的时候手柄会有一定程度的震动，菲奥娜会开始积蓄慌乱（パニック）值，到一定程度则会对角色移动产生极大影响，导致死亡。慌乱的程度可以从画面的虚化程度看出，一旦画面出现虚化，就要提前用道具回复パニック值，否则后果不堪设想。因道具的数目有限，游戏中的躲避点（回避ポイント）的重要就显示出来了，在被敌人追赶时，靠近室内比如床啊衣柜啊一类的东西有时会出现红色的“....!!”标记，这表明这里是躲避点。按○躲进去后慌乱值和体力会快速恢复，同时可等待敌人撤退，掌握躲避点的位置对游戏有着至关重要的作用。不过和敌人在同一场景时是不能进入躲避的，同样，老在一个躲避点躲着的话，也是会被敌人发现的。

另外，在室外被敌人追赶的时候，在一些墙角台旯的地方可以按L1蹲下躲避。

大怪男并不难对付，只要直接跑回卧室钻到床底下躲一躲就可以了。耿近立在墙角的座钟是SAVE点，以后遇到这样的地方都可以SAVE。之后出门来逛一逛2层，这里有一间书房，桌子抽屉上着锁。来到怪男出现的地方，他扔下的洋娃娃可以拿走，之后把门前面堵着的箱子推开进门。屋子里的锅似乎在煮着什么，桌子上有一张“古びた羊皮纸”，上写：不需要食物与睡眠的泥土块，是守护我们秘密炼金术的最佳卫士……好邪恶啊。文段末尾写着EMETH。屋子里有一个土块士兵堵着门，没办法，只得出来。到走廊最深处的屋子，里有一个奇怪的打字机，使用次数只有10次。键入“EMETH”得到一块写有EMETH的牌子，回去放进土块兵胸口，它就自动走开让出了一条路。进去后发现是二楼的天台，从梯子下去。下来后有两扇门，但只有一扇能进。进去后一路下去，再进一扇门，这里窗明几洁，是间会客室，与刚才的压抑气氛截然不同。

“菲奥娜，你终于来了。”一个男人的声音从楼上传出，菲奥娜忙抬头去看，但也只隐约地能看见一个人影。“我等你很久了，来看看我给你准备了




么，看椅子上的那位女士。”菲奥娜定睛一看，椅子上果然有人。她腹部微微隆起，似是已有身孕。但通体鲜红，好像被浑身打了蜡做成了石膏像一样，这恐怖的情景使菲奥娜不由得汗毛直立。“哈哈哈哈”，菲奥娜的惊慌似乎很让这个男人满意，“这就是你即将变成的模样，菲奥娜，你是我的，永远……”说完，他就消失了。

先不管他到底是谁，从桌子上拿“中庭之键”后走人。回到刚才从梯子下来的地方，用钥匙打开那扇不能进的门。此时，菲奥娜感觉有些什么东西在跟着自己……

POINT 2 浮游鬼火

这些紫色的圆球，说是浮游魂也好，鬼火也好，总之一旦被它碰到慌乱值就会上升，同时它们破裂的声音还会把附近的敌人引过来。所以尽量不要碰到这些玩意。此外这些鬼火的出现是有时限的，如果能够拖满一定时间的话它们就会自动消失。





中庭的摆设尽显尊贵之风，可见主人的气派。一路走下去，尽头的门口处有一块写着“RE”的牌子，但打不开门。此时需要到打字机去打一个“REST”的牌子来开门，里面的水池是游戏中的全恢复点，慌乱值和体力都可在此瞬间恢复。再打开走廊里摆着的椅子对着的门，里面是一间配餐室。从左边下去来到地下室，道路被一些破木头堵着，一脚踢开进去，是一个地窖，拿到桌上的地图后再返回配餐室。

女人的直觉告诉她，有些事即将发生。没错，这就是大怪男再度出现！菲奥娜夺路而逃，但还是被追上。在大怪男即将抓住菲奥娜的时候，一个神秘的声音响起了：“德比利达斯，别碰她，赶紧滚开。”

说话的这个男人似乎对大怪男有着绝对的权威，傻男只得低头走开。“小姐，让您受惊了”，神秘男子说道，“我是目前掌管城堡事务的里卡尔多。很不幸，在几天前的车祸中您的双亲都去世了，因此您将成为本城的继承人。”这些话听在耳朵里，但菲奥娜的脑海里出现的却都是车祸的一幕幕，这个男人的话语在她听来，越来越像是催眠曲……

又一个噩梦，再度惊醒时她已回到了二楼卧室。此时她发现楼下一棵树上绑着一只受伤的小狗。她忙下楼将它救下，之后回卧室时，发现二楼阳台一扇原来打不开的门现在却开着。

更让菲奥娜绝望的是回到卧室时大怪男居然就坐在卧室的床上！！此时一只狗突然出现，救下了菲奥娜。

POINT 3 小狗休伊的操作

这只叫休伊的小狗是主角在游戏中唯一的心理依靠，也是唯一可靠的助手，对它的命令主要是靠右摇杆来完成。

★摇杆上——平时是根据指示的方向进行探索，可进入一些狭窄的地方拿道具，遇敌时则是攻击。

★摇杆下——平时是让狗跟着自己行动，遇敌时则为停止攻击。



★摇杆左——斥责，对狗的行动表示不满。

★摇杆右——赞美，对狗的行动表示赞扬，在较近距离赞美，会使狗的体力得到些许恢复。

★摇杆按下——平时为让狗坐下待机，一定时间内停止行动，战斗时则为让狗等待，随时间长短，攻击力会有不同程度的提升。

游戏中与休伊的友好度是很重要的一个参数，如果友好度低，会有较高的几率不听命令。平时给它狗粮系道具或是多赞美，友好度就会提升；反之多斥责甚至于攻击休伊的话，友好度当然就会下降了。





看来卧室也不是久留之地，带着狗从二楼阳台刚打开的那个门进去，里面有一个土坡，这里让休伊去探索，拿到断线木偶。此时回到中庭，在SAVE附近的门处使用断线木偶开门，进去后如果踏上了有眼睛标记的地板无疑必死！此时要让休伊在走廊入口处一个可以踩下去的地板上面待机，自己再进门，此时铁栅栏会打开，再将墙上的机关关闭就算解开这个谜题了。

进门后又是一间华丽的屋子。突然，电话响起来了。“菲……菲奥娜……你听好，你一定要小心里卡尔多，”一个似乎很苍老的声音，“他是想对你的Azoth……”之后就挂线了，这时大怪男出现！快跑！出门后上楼梯开门后一路跑下去，经过一段狭长的通道后来到少主房间（注意：此处有个红箱子，可在打字机处打块“MAGNUS”的牌子打开，里面有装备品“探求者のイヤリング”和“翡翠のチョーカー”，可以抑制慌乱值和体力的增加速度，是初期一定要拿到的装备），再跑出去则是一个有很多盔甲和武器的房间（此屋子的最深处墙上的洞可进去，里面是一个炼金术台），从这个走廊尽头的门出去，是二楼的大天台。此时大怪男又出现了！突然，菲奥娜脚下的天台坍塌了，这样菲奥娜就掉到了一层的花园里……

下来后先左走到尽头，上梯子后发现一个机关，踢三脚后就可放下吊桥。之后再到坍塌处的右边走过一个通道后来到一个可开关栅栏门的把手处，附近有一个被围起来的花丛，让休伊进去探索后可得到花（此处花费了偶很多时间，休伊总也不听话，似乎与友好度有关）。再回到坍塌处，此处有4个门，但有两个是假门。进最左边的门，发现屋子里的门被蝴蝶围着而进不去。此时把花束放进门口的花瓶里就可引开蝴蝶。进去后是洗衣间，从梯子下到地下室发现因铁栅栏挡着，有个道具拿不到。上去出门，在外面洗衣间的墙面发现有个洞，让休伊钻进去。再回到地下后，会发现休伊的位置是在铁栅栏对面，如此就可以拿到“书斋之键”了。

这个钥匙是要回二楼卧室附近的书房使用的。先从拿花的地方继续往前走，从拐角处的梯子爬上去进门，里面是会客室的顶层。这里有一个天象仪似的东西，按摇杆左右转动它到听到一声“喀哒”的声音为止，这时天象仪似乎正在被什么光线所照射。之后要做的就是回到二楼卧室附近的书房，用钥匙打开抽屉拿到反射镜。之后回到二楼坍塌的天台，由梯子爬上去，走吊桥，来到主馆之塔。

这里的屋子有一个推箱子的谜题，不是很难，只要想办法把同颜色的箱子都推成整齐放一排的位置即可。成功后机关开动，一个螺旋楼梯出现。下去后发现有两个天象仪，把一个像会客室那个一样调整好受光，另一个则没有镜子，把反射镜安上去后调整光线状态即可。

三个天象仪都处于受光状态，经光线的折射，机关开启，螺旋楼梯间里的门打开了。一路走下去到一个阴暗的屋子，这里的地板是有陷阱的，掉下去也是必死。一定要让休伊先探索开路，再跟着它走过去（其实有两个陷阱，只要先贴右边走再贴左边走就OK），开门进入。这里是一间礼拜堂，柱子上有两个滑轮装置。前面是一个女神像，圣洁的光辉似乎能将这噩梦般的一切都抹除……菲奥娜调查女神像下面的装置，得到了“サトゥルヌス之键”。此时，大怪男又出现了……

BOSS 大怪男

第一个BOSS战，此战中大怪男新加了一个动作，是一边含糊地叫些什么（似乎是“菲奥娜”）一边拍自己的脑袋，似乎内心非常矛盾，这与他之前只会傻叫怪笑相比要人性得多。喊完后他会向面向的方向做冲刺攻击，注意躲避，这里如果硬打难度会比较大，其实只要利用大怪男的一招“大巴掌上段三连发”把柱子上的两个滑轮打碎就可以了。他往往会在中近距离出这招，出招前会小跑几步，掌握特性后把他引到柱子前面出这招就可以了，别忘了按L1蹲下，避免无谓的伤害，两个装置都破坏战斗就会结束。

巨大的牢[illegible]，纵他天生神力也终难逃脱。“没事了休伊，一切都过去了，他不会再来了，不会再来了……”菲奥娜安慰着休伊，更像是在安慰自己。



大怪男摇摇晃晃地还是爬起来了，只是此时他看菲奥娜的眼神里多了几分异样。他跪下虔诚地向菲奥娜作了几个揖，然后就转身离开了。

POINT 4 容易错过的装备 メタルブーツ



至此大怪男部分的情节告一段落，大家可以从前面拿花的地方一直走下去，尽头是一间门口有火堆的小破屋。这里是大怪男的家，此时进去完全没有危险，大怪男还会给你“手垢まみれ之键”。回到用REST牌子打开的那间屋子，里面有三个门，用这把钥匙打开上锁的那扇，进去后可得到“メタルブーツ”。装备后踢人的攻击力提高一倍。

紫发女子塔妮艾拉

回到那个推箱子的屋子，从楼梯上去，用“サトゥルヌス之键”打开那扇锁着的门。这时一只手抓住了菲奥娜的手！仔细一看，原来是那个紫发女子。“小姐，您的饭，准备好了。”她说话依然像是在说梦话，“什么？”“小姐，您的饭，准备好了。”……

无奈，菲奥娜只得随她到饭厅吃饭。“主人当时说，我是作为最完美的女人而制造出来的”，她的话语些许地带着幽怨，“但现在，别说饭菜的味道了，就连快乐、疼痛，我都感觉不到……”“哦……多谢你的款待，我吃好了。”菲奥娜见状只得敷衍几句就夺门而出。不过此时她只感觉头昏脑胀，塔妮艾拉到底给她吃了些什么东西？她已顾不得多想，拼命逃回卧室后就倒在了床上……

醒来时发现塔妮艾拉居然在对自己……之后她一直念叨着：“我比不上你”，还开始用头撞玻璃！并攥住一块尖尖的碎玻璃要杀死菲奥娜！原来她也不是正常人！菲奥娜感觉自己的腿都软了，开门就逃了出去……

POINT 5 塔妮艾拉的特性及对处方法



她要比黛比利达斯速度快很多，同时动作更富侵攻性，相比之下大傻男似乎只是在逗一个玩具，而她则是带着诚意地想要把菲奥娜致于死地。她经过的地方基本上门都会被关上，在逃避她的追击之时更加困难。同时在背景音乐逐渐降低但还没有完全消失的时候，她的主BGM就会响起来，而且很快她就会出现，旧馆的场景比城堡要狭窄很多，她出现的速度和频率实在是很让人头疼。不过因为她的心理有问题，总是在攻击时会停下来念叨些什么，当后期她攻击力加强之后念叨的频率就更高了，此时可用道具攻击或直接踢她（但在后期她舔刀时道具的麻痹属性一律无效）。在和她战斗时尽量找一个相对宽阔的空间，按右摇杆让狗待机提高攻击力，然后趁她背对狗的时候再让狗咬，这样咬的时间更长，伤害也高，同时可以趁机用道具或是踢她给予双重打击。她受到一定程度的伤害后会倒下，此时调查她可以得到一些道具，多次击倒后可得装备。另外走廊里很多镜子都用窗帘盖着，一定要打开窗帘，这样她看到镜子时还会抽一阵疯，是跑是打就随便你了。

跑吧，这个MM的速度要比大傻男快很多。目标是那个推箱子房间里楼梯上的那个门，再用“サトゥルヌス之键”开门，来到了旧馆。但塔妮艾拉也追了过来，在逃跑时菲奥娜不慎跌倒，眼看就要被她杀死，此时塔妮艾拉在看见了走廊里一面镜子里的自己后，突然大喊大叫起来，情绪极度失控……先不管为什么，赶紧跑吧！

进门后正式来到旧馆，走下旋梯进门后发现水把外面都淹了，这下连后路都没了。拐角处有一个炼金术盘，是这个场景里唯一的一个。前行一间屋子里有SAVE点，还有一个没火的灯柱。此时应出门一直走下去，经过一个镜子处来到植物园，这里有一个鬼火，把它引回屋子里的灯柱上就可以了，机关开动后道路出现。出植物园直走，到一个长椅子处，上坐一个死人……真的是死人，已经是干尸了。左转后下楼，一道铁丝网隔出一个房间，隐约可见一个紫发女子在里面……右走有一个红色走廊，尽头是个SAVE点和一个隐藏点，屋里有地图。回铁丝网处，左边的门有全恢复点和打印机。打开窗帘居然看见了水和鲨鱼！难道这里是水下？不让你多琢磨，塔妮艾拉又出现了……

跑吧！从红色走廊中间的门进去，是三个旋转木马，右边的木马后面的门可以进去，来到走廊。这里的墙上写着很多字母与数字。其实这是一个谜题，与它用血画出来的那些字母无关，主要考虑因素是表中字母与数字的关系，回打印机处，屋子里也有一个提示表，两个表比照之下相信大家不会推算不出来。正确答案是“SULFUR”、“MERCURY”、“SALT”，用打印机处打出这三块牌子来就可以了。

回走廊，从那个字母表处下阶梯。右行是回SAVE点，直行是真假房间，现在还进不去。左行进门，有一个三头怪兽，一个灯柱和一扇自向开不了的门。用同样方法引来鬼火后点火得到影像拷贝“フィルムリール”。再把三块牌子放进怪兽的嘴里，这里没有什么特定顺序，挨个试，让剩下的两个头闭嘴就行了。之后再对着闭上嘴的怪兽头使用剩下的一块牌子，休伊会帮助你把它扔到怪兽嘴里。这样屋子里的火柱会变成冰柱，爬上去来到书房。在出口的门旁有一个架子，上面有道具，要从书架里穿过走到里面去，踢那个架子三脚道具就掉下来，再走回去捡，是一个“エピテル之键”。

这个钥匙是打开走廊下真假房间的门的，两间屋都要用这把钥匙开。先去左边的屋子，这里是真实房间，记住屋里的摆设（塔妮艾拉也会在这里出现，如果调查的话则进入战斗，她手里的玻璃刀也换成了更牛的火筷子……）。再去右边，这里是虚假房间，要在这里找三件和真实房间里一样的摆设，如果找错了，门就会锁上，开门的话就是必死情节，大姑娘就要成为毒飞虫的食物了……友情提示：正确答案是国际象棋、人体标本和沙漏（在屋子尽头炉灶上），调查这三件即可。

这样旧馆结构发生巨大变化，很多原先的路都走不通了，找新路回走廊，从三头怪的房间处再往里走，有很多巨吓人的人偶……开门进去是个墓地，里面有一间小屋，调查后会出来一只手……好吓人。再看看这里的墓碑，居然都



是一个人的，而且时间还不一样！！比如アウレオルス=ベリ（1508–1583），此外还有几个1698–1763、1735–1830、1832–1905、1870–1974……这到底是怎么回事，难道说这个人……？？

此时从红色走廊进木马房，出去来到铁丝网房间。塔妮艾拉在里面！不过她现在似乎很正常，“小姐，我现在在打扫，有事的话请您一会找我。”对话后得到“ヘーベの香水”，这是她唯一还像正常女人的那么一点点表现了……从密码表走廊进木马房再出来到刑讯室，里面的椅子上坐着一个半死不活的家伙，如果你直接拿他身上的道具就会……这里要踩他后面那4个按钮，把表盘上的火都熄灭就可以了。具体步骤是先让休伊在绿色按钮上坐下，踩黄和蓝色的；再让它坐在红色的上，踩黄和蓝色就OK了。调查尸体得到“ウェヌス之键”。用这个钥匙打开三头怪房间里锁着的门，进入栽培室。里面的萝卜居然……有生命？？这就是人参果？这里有几个地方可以采花，不要拿错。先把“ヘーベの香水”给休伊闻，再让它探索，它会找正确的花，是白色的。采完花后去墓地里把花给那只手，就能进入灵庙了。

POINT 6 再次出现的土人士兵



这里也有和城堡里一样的土人，只不过前面很多道路都着火了，需要不知疲倦的它们“献身”一把。打印机打出的牌子放进它们胸口，它们会按指示前进灭火，L是左转，R是右转。这里有效的牌子只有4个，是RRL、RRRL、RRRR、RRLRR。其实这里的几个牌都不是很有效，RRRL和RRRR只能去拿几个道具。

真正推动剧情的是RRLRR，走这条线路进入水道，能看很多奇怪的鱼……之后是书库，桌子上的书是フルカネルリ写的“大圣堂的秘密”，尽头把一个书架推开，地上的书是アグリッパ的“隐秘哲学”，中央书架里一本露出来的书是ニコラ=フラメル的“贤者之术概要”。书库里书架的按作者名字分的，这3个人的书架都少一本书，把拿到的这三本都放回书架，梯子就回出现。爬上去来到放映室。把“フィルムリール”在这里放，会看到一些偷拍菲奥娜的镜头，最后一个镜头是里卡尔多似乎在训斥着塔妮艾拉什么，并在打开一个什么开关（一定要记住开关的图案）……突然屏幕被利器割断，塔妮艾拉又出现了。这次她笑的功力大增，不耐砍实在不行，还是先跑为妙吧……



返回土人房间，这次要走RRL路线。从里面的旋转楼梯上来后左行，有一间手术室，里面有恢复点。出来后一路直行到底直到看见SAVE点，再往前走就到了水闸的开关，按照刚才影片里的方法打开要可（从上到下分别是：┣、○、┣）。进去后又是旋转楼梯，这次直接往上走进尽头的门。这里有个机关，如果不按套路走的话会被弓箭小丑就地正法。依然是用休伊引路前进，它背后有开关，先关掉为妙。进门是展望台，SAVE后出门直上楼梯。

塔妮艾拉再度出现，这将是她的最后。休伊把她咬倒在地，但她还是狂笑着咕哝，“血、肉、女人的……永远的……我的……你的大小姐真就这么好吗？！”她发狂似地叫着，她的眼神除了冰冷之外，更多了一种魔性，她已经受了很强的刺激，现在头脑里没有一丝理智了！对这样的人就是一个字：打！



BOSS 塔妮艾拉



硬战是完全没戏，打死多少次她还会复活多少次，虽然她的能力和平时并没什么太大长进，但打她也只是为了争取时间，没错，争取推箱子的时间。地上有4个箱子，各有其轨道，将其各自推到轨道尽头，中央的圆圈就会发光。推荐把她打倒后慢慢实实地推，因为这里比较狭窄，一旦大慌乱的话没有太多空间让你恢复。推好后光圈出现，把她引到里面战斗就结束了。





光与圆，塔妮艾拉一踏上这如明镜似的圆就开始狂叫，似乎城堡也感染了这狂乱的气氛，天顶的玻璃开始破碎。这时她不再狂乱，伸手去接那些碎玻璃，表情似乎很享受。突然，一块巨大的碎玻璃把她直钉在地面！这块玻璃，好似她手里的那把玻璃刀。她虽然没有感觉，但也似乎知道自己行将于世。那一刹那她眼神迷离，之后她闭上了眼，嘴角露出一丝悲凉的微笑。

神秘男子里卡尔多

★旧馆终焉 引导着希望的“器”们



她尸体前拿到“マルス之键”，用这个打开水闸旋转梯最下面的门。进去又是炼金术屋，早晚给你们掀掉了。走下去发现一个白色的怪人，也面对的走廊有个楼梯，上去后踢掉不门进去，是个有“分解之器”的屋子，屋子里还有一个洞。进他正面对的屋子，一个巨大的实验容器里，似乎装着一个人。“小姐，我已恭候多时。”里卡尔多出现了，“来，请跟我走吧！”菲奥娜现在对他一点好感也没有，“我不……能不能让我回家？”“回家？您在说什么啊，这可是您的城堡，难道您不想呆在这里吗？”说着，一支冷冰冰的枪口直指着菲奥娜的面门！

POINT 7 玩枪的里卡尔多



现代化了，居然玩上枪了！被枪打中一般就直接进入大慌乱状态了，近距离吃一枪更是秒杀确定！不过用枪也有其缺陷，首先是枪上子弹是有一定时间硬直的，跑或是攻击他时间都够了。还有这位大哥似乎是打鸟出身，枪法还真是不敢恭维（也许HARD难度里准星会有所提高？），反正除了打休伊还比较准以外（而且还是相距2米的状态），基本在中距离多走S形路线就不会被打中。有一点要注意的是，近距离攻击时对操作要求较高，如果没有打中对方的话很可能就会被一枪秒掉！这是最致命的。同时感觉他的追击时间比其他人稍微长一点，不过出现频率并不是非常高，总之遇上他之后多逃会稍微安全一点。

还是得跑，这家伙的速度是最快的，要跑很远才能甩掉他。推荐从屋子的另一侧逃。这里逃出来是很长的一条走廊，开门后如果再走出尽头的门，则会回到上一章RRL路线的入口及手术室地区（从手术室前行到水闸开关的路上有一间屋子里有“调和之器”）。左拐的话会发现有个红罐子放在地上，其两边是走廊和楼梯。走廊是通往一个小礼拜堂，这里有女神像，似乎出口大门也在这里。从这里走到头会看到一个白色人趴在地上舔着什么，这里的门打开可以回到第一次遇到里卡尔多的那间屋子，这次可以发现屋里有“抽出之器”。如果从橡皮人处继续前行，会发现有个人在撞墙，这屋里有“变成之器”。啊，说得太远了，回到那个红罐子处，上楼梯走到尽头，发现有个门打不开，不过能看见屋子里也有个洞。如此回到分解之器的房间，让休伊进洞，之后再来这个门口，按右摇杆的下，休伊就会来开门了。

进门后有一些道具，还有“钝化之器”。再进门走进去有SAVE点，之后一路前行，有很多道门，里面的小敌人会接着捣乱，让休伊解决它们吧。而那些椅子上的思考者们就让他们思考去吧……如此一路直下出门，原来这里是墓地的另一头，几个墓碑围着的地方有道具，让休伊去探索，得到逃出旧馆的重要道具“第一原质”。

POINT 8 第一原质是怎样炼成的



如果之前按本文去调查过那些“器”的话，根据它们上面的文字就不难看出其顺序关系，因为上面的文字都写着从“XX”到“XX”之道，表示将第一元素放进“器”里的顺序。具体顺序是：1.抽出之器（硫磺之块）、2.钝化之器（银之块）、3.调和之器（白之灵石）、4.变成之器（赤之灵石）。中间顺序如果有误的话，会得到“灰之块”，没关系，拿到“分解之器”里去，还能得到第一原质，从头来过就是了。

之后拿着灵石回到出口处的小礼拜堂，将灵石放到女神像的天平上面开门就能离开旧馆了。开门后灵石还可以拿走，在下面“水塔”场景一开始的地方对着“升华之器”使用可以得到道具。其实无论是白或赤灵石都可以开门逃生，唯一差别就是在水塔得到的道具不同而已了。白灵石得到的是“マグネシア练石”，赤灵石得到“贤者のイヤリング”（如果已经有了的话得到的会是マギストメダリオン）。

★混沌之森　尽头是混乱还是真实?

从旧馆里走出来，刚进森林时休伊突然钻进树丛不见了，这个森林就要自己闯了，前面路边的木牌上有地图。这个场景并不大，出口不算难找，留给大家探索吧。只需记住：有红罐子的地方都不是出口。走到最后一个大十字路口时往画面的右上走，来到一个悬崖边就OK了。



里卡尔多出现在了悬崖上，“为什么这样……我到底该怎么做你们才满意?”“你继承了你爸爸的Azoth，同时，你也就是我的女儿。”“怎么会，我是我爸爸妈妈的孩子！”“菲奥娜，我们是因无尽的知识与力量而生，看着我！”说着他揭去了面罩，他居然有着和菲奥娜爸爸一样的脸！“我们是克隆出来的，哈哈哈哈哈！”这强烈的打击让菲奥娜想起了一切，没错！车祸的真正原因就是这个里卡尔多！他将菲奥娜的车撞掉，并杀死了她爸爸，还把她掳到这个城里！“哈哈，你爸爸死了，我就是真正的了，哈哈哈……”菲奥娜受不了打击，倒在了地上。“就让你的Azoth，把我再度生出来吧……”

★牢狱水塔　关押的是希望还是毁灭?

醒来时菲奥娜发现自己被关在牢房里，服装也有变化。牢房里得到水塔的地图和线索文件“折りたたまれたメモ”，让休伊探索拿到监狱的钥匙开门出去。墙壁里有“ブロンズのフィギュア”，走几步就能发现“升华之器”，拿灵石换装备吧。

POINT 9 里卡尔多的隐身术

出门后里卡尔多又出现了！更疯狂的是他还会隐身了！不过在塔里只要连续冲一阵就可以轻松甩掉他，而且让休伊攻击的话，也能轻易地发现他的位置。同一场景里有鬼火的话，也能确认他的位置所在。

这里向前跑到走廊就没事了。脱离危险后记得回去进墙里的炼金术屋，这里可以换衣服了。再回刚才被追的有很多水管的地方，在一个破水管处踢一脚可以拿到“木制のミニチュア”，附近的墙上有“银之圆盘”。

重要道具拿完后继续前进，SAVE点旁的门打开后是个出口，但没有桥。那先进入水塔吧，这里没什么难的，按螺旋楼梯向上走就行，需要扳动两个机关，也不难，总之目的地是顶层！里卡尔多这里会出现好几次，只要不停地跑一阵他就会消失，给予其一定的伤害也能赶走他。这里有些红罐子踢碎后会出来鬼火，不过没关系，有鬼火的照耀，里卡尔多的隐身术就会失效。



上到顶层后会有谜题，这里写的八大行星顺序什么的其实都没什么用，只要按光的提示踩就可以了。先让菲奥娜踩住一个，之后菲奥娜面向下一个目标格子，让休伊去探索（右摇杆上），踩亮下一个方格后坐下（右摇杆按下），之后菲奥娜再去踩第三个发光的格子，如此反复几遍，把格子都踩完谜题就解开了。PS.操作起来还是比较麻烦的，休伊总不老实，如果它坐下后菲奥娜不能很快地踩到下一个亮格的话它就会随跑，前功尽弃。推荐在它坐下后夸奖它一下（右摇杆右），为移动赢得时间。没什么技术含量，但是比较考验耐性。



机关开动后从楼梯上去，是水塔顶层。这里的围墙有很多地方调查后发现都快坏掉了，上去把这些地方都踢碎。之后到全景模式处使用“木制のミニチュア”，把它放在水塔一层的出口处，这样果然在水塔一层的出口处就出现了一座桥，逃生的希望又出现了……“菲奥娜，你为什么要拒绝我?为什么要离开我?！”里卡尔多又出现了！此时唯有一战了。

BOSS 里卡尔多



他依旧会隐身，逼近时才会有个轮廓出现，和塔妮艾拉一样，打死他也没有用，依旧会复活，这里要利用塔尖的狗洞，让休伊钻进去，这样它就会在上面的几个窗口中的一个处探出头来。如果这个窗口正对着的是刚才踢出来的缺口的话，把里卡尔多引到缺口旁边，然后右摇杆推上让休伊攻击就能取得战斗的胜利。需要注意的是最好把里卡尔多的体力降到一定程度以下，先打死一次的话就万无一失了。

“菲奥娜！……”他惊叫着掉下了水塔，死了。一切都该结束了吧?

老城主劳伦佐

★真理之馆

从水塔一路下来，从一层出口过桥，来到真理之馆。走几步后左边楼梯下去是SAVE与炼金术屋，右边有两个箱子，写着“严禁明火”，但墙上为什么有火把?上去从正面恢复点两边的门下去（哪边都一样），过了两个红罐子后转弯下去，拿到“黄金烛台”，然后上去走到头进屋。

一个坐着轮椅的老年人出现了，“菲奥娜，看看里卡尔多都对你做了些什么！他和你爸爸不一样，他是失败品……”他的嘴又开始了奇怪的蠕动，“你爸爸，还有他，都是我，奥莱鲁斯·劳伦佐·比利所创造出来的！我是永生的！那无耻的女人，你妈妈，居然把你爸爸从我身边夺走了！不过现在，你，菲奥娜回来了，这比什么都重要。这就是命！来吧！！我永远的Azoth……”





POINT 10 老头劳伦佐

原来他就是墓地里那个总能复活的人！而且这老家伙居然在地上爬！但速度也不慢，好在这里没什么复杂的地形，基本都是走直线，所以他的威胁比前三位要弱很多，这个场景的主要任务还是战斗。

跑！直接把他引到进门处右楼梯下去有两个箱子的地方，之后菲奥娜站到火把下，会自动使用“黄金烛台”点火。之后的争斗中烛台的火引爆了箱子，劳伦佐被炸在了瓦砾下。同时炸开了一个门，进去后是个传送带。屋子里的机械似乎坏掉了，但只要踢马达三脚，机械就会开始运转。此时劳伦佐又追了进来……

BOSS 劳伦佐之老年形态



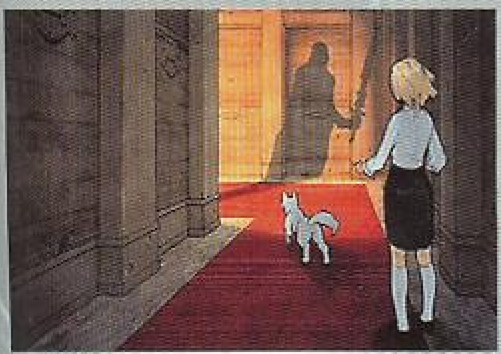
此形态下他会一直叫着“Azoth”……战斗的中心思想是把他打倒在传送带上后开动机械弄死他。因为他趴着，很多投掷道具很难打中他，所以最好有个高攻击力的鞋。当把他打得一声长叫后就说明他被打倒了，趁他没复活赶紧去踢马达，也可先踢马达两脚，之后把他打倒在传送带上后补一脚直接KO之。

老家伙被粉碎机压碎了。在传送带上找到“ソル之键”后开门出去，进SAVE点旁边的门。进去后门会自动锁上，此时劳伦佐的声音响起：菲奥娜，为什么要离开我？你是我永远的Azoth……等等，都是一些比较惊魂的话，别急，在屋子里调查一通，一会门就会开。

出来后进大厅里的门，没想到见到的这个人让菲奥娜惊慌失措。

“爸爸……？”“哈哈！菲奥娜，我最爱的Azoth！”“不……不要，这是什么啊！”“哈哈，凭借Azoth的力量，我可永世不老！”说着这个和他爸爸有着一样脸的劳伦佐开始了怪笑！过了一会，他居然变成了一个年轻人！“啊啊，菲奥娜，我终于重回青春了，交出你的Azoth吧……”

出来后继续跑，经过一段非常长的旋转走廊之后来到一个左右两边各有一个彩色门的地方。这是一个谜题，基本上每走一处看中央的提示就能知道下面该走哪个门，并不难。正确路线是：红黄蓝绿黑。



出来是SAVE点和最后一个炼金术屋，走上去之后发现这里和真理之馆基本一样，但只有左右两边的楼梯可走。从对面的楼梯下去来到走廊，快到尽头处左拐有SAVE点，从尽头的黑暗处走进去会来到有一个大坑的房间，中央有一处很像石碑的地方，调查后休伊会记住香味。

回走廊，尽头出右行来到隧道处，从隧道走出去，有一个有两个雕像对着的屋子，这里有一个隐藏的墙，走到屋子的墙边，休伊会对着墙叫，之后调查就可得到“カドケウスの杖”。把这个拿回有大坑的屋子，在石碑处使用，劳伦佐出现，战斗开始了……



BOSS（最终） 劳伦佐之青年形态

最终BOSS也并不难打，如果道具充足的话硬拼就好了。或者将地上的小石子踢进火坑，这样会喷出很多火落在地上，再引他去踩那些火，大约踩个4、5个他就挂了，让休伊咬住他，然后去踢石子就可以了。

FINAL POINT 11 逃生



战斗胜利了！劳伦佐掉进了火坑。但此时天崩地裂，快跑吧！经常出现的地震会让你无法行动，在地震前按L1蹲下就可躲过。此时劳伦佐从火坑里爬了出来！他现在浑身着火，被摸一下就会死！快跑！先跑开门，注意躲地震。之前对这里的路熟悉的话就不难，毕竟逃跑的路线并不复杂。一路逃到隐藏墙的那个屋子，雕像会倒在你身上，此时不停连打各按键及狂转摇杆就能脱生。之后跑进前面的门，出现剧情，劳伦佐会烧死在你面前，再打开面前的门，游戏部分就全部结束了。

Ending

这疯狂的一切，现在终于结束了，从昏暗的古堡看出去，仿佛隔世。“休伊，谢谢你。”虽然菲奥娜并不知道这许多事情的来龙去脉，也不了解Azoth到底是什么。但这都无关紧要了，她自由了。

城堡里的气氛似乎也轻松了许多，大胜男边哼着歌边修剪着花草。也许他还不知道，今后的日子，他要独自度过了……

最后附录：Azoth，日语为アゾート，亦为アゾット、アゾト。古炼金术中最重要的术语之一，公认为古阿拉伯语中“水银（azzauq）”一词的化词，象征着世间如男与女、上与下、开始与结束等对立事物的融合化一，代表了古炼金术的最中心思想。

～隐藏要素～



游戏中有4个结局，攻略介绍的是A路线。如果在与大怪男的战斗中直接杀死他的话，最后进入B结局。二周目以后，不杀大怪男，赢得与他的战斗后找他得到钥匙，在REST房间里除了加攻击力的靴子外，还可得到“城门钥匙”，用这个直接开城门通关，进入C结局。在混沌之森的情节结束时，如果与休伊的友好度低到一定程度，则进入隐藏的D结局。各结局将影响到取得的服装。

●菲奥娜

性感女王装	可用鞭子攻击敌人	A、B、D结局
牛仔装	可用枪攻击敌人，威力大	A结局
青蛙装	可用R1键作无限后退回避	C结局

●休伊

日耳曼犬	攻击力高，但易不听指挥	A、B、D结局
玩具犬	受到攻击也不会死掉	B、C结局（限HARD？笔者是在HARD难度下拿到的）

～通关评价～

在通关后有多种评价，其中最好的4种在评价后还会得到密码，可以在游戏中任何的打字机处打出该密码的牌子，到炼金术屋的一个卡牌插槽（2周目以后出现）里去换得珍贵的道具及装备。以下是有密码的4种结局情报（其实知道这些密码就可以直接去输入换装备了，就算没有打出过该结局也一样可以输密码拿装备）。

名称	条件	密码
Top Breeder	DOG LEVEL A，即与休伊的好感度达到最高，且休伊一次也没有死过	ALCHYMIA
Treasure Hunter	道具收集达到85%以上	ADAMAS
Warmonger	击倒追击者（不算BOSS战）31次以上	POWDER
Track Star	2小时～3小时20以内通关	MORGAN







マルディアス——创造神マルダー所缔造的世界。在这片土地上，曾经出现了三个邪神，デス、サルーイン和シェラハ。它们让世间被黑暗所笼罩。勇敢的人们奋起抵抗，经过不懈的努力与付出巨大的代价之后，三邪神被封印起来，マルディアス再一次恢复了祥和。

就这样，1000多年的时间过去了……就当人们要渐渐忘却那惨烈的历史之时，邪神的力量再一次蠢蠢欲动。

或许是被命运所驱使，在这片向往和平的土地上，出现了八位冒险者，他们将成为再次引领众人走向光明的英雄。

□文责/布塔

PS2	本刊译名：浪漫沙加 吟游之歌			
	SQUARE-ENIX	2005.4.21	7140日元	241KB
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

游戏系统解说

【游戏基本操作】

十字键、左摇杆…………人物移动
R1、L1键……………………地图切换
R2、L2键……………………………翻页
○键……………确定、ACTION按键
X键…………取消、使用地图技能
□键……………………………显示菜单
△键……………快速推出当前环境
SELECT……显示/取消提示及指南针、开启帮助菜单
START……………暂停、打开地图

【游戏存档系统】

除了传统RPG游戏中的SAVE功能之外（在宿屋与老板对话后可保存），本作还有QUICK SAVE的功能。使用它可以做即时的保存，之后可以在标题画面下直接回到先前游戏的地点，非常方便。

【冶炼系统说明】

玩家可以在冶炼店中对武器进行进行锻造。具体包括以下三种类型：

补强：使用特別的素材对装备进行强化，此时道具的属性会提高，同时耐久度会有所下降。

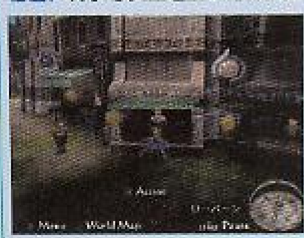
强化：武器可以强化的项目包括性能以及强度，二者互逆；防具可强化的项目包括物理防御及术法防御，二者互逆。

模式变更：武器拥有攻击、防御以及速度这三种MODE，它们与各自影响的属性技能有关并且相互制约。

【城镇设施介绍】

PUB：酒吧，在这里可以找到不同的伙伴，还可以听吟游诗人讲故事。此外很多任务都可以在PUB中接到，总之这里是进行情报收集的重要场所。

宿屋：玩家可以在这里进行休息回复各种属性及能力，同时也可以进行游戏进度的保存。当然是要花费一些金钱的，各地旅馆的价格也有所不同。



修炼所：角色学习技能的地方。

冶炼屋：修理强化武器防具。

体术屋：购买习得体术。

术屋：购买习得术。

杂货屋、药局、商会：买卖药品及其他道具装备。

【商业系统说明】

游戏中有商会的概念，玩家可通过购买或出售等商业行为取得一定的经验值，升级后会买到更高级的商品。

游戏中的金钱可以通过战斗或开启宝箱来获得，主要用来购买道具装备、地图技能和各种术等。ジュエル是一种特殊的宝石，主要用途是升级角色的技能，同样可以通过战斗或开启宝箱获得。另外，完成一些任务后也可以获得此类报酬。

【地图技能信息】

サーチスキル 搜索技能

名称	价格	效果	修炼地
宝箱サーチ	—	找到隐藏的宝箱	ヨービル、アルツール、ガトの村、バイゼルハイム、タルミッタ、パイレーツコースト
矿石サーチ	50	发现矿藏	クリスタルシティ、ブルエーレ、オイゲンシュタット、南エスタミル、ウエストエンド、ゴドンゴ、ノースポイント
药草サーチ	50	发现可使用的药草	クリスタルシティ、北エスタミル、ブルエーレ、バイゼルハイム、タルミッタ、タラール族の村
财宝サーチ	50	发现埋藏的宝藏	ガトの村、ジェルトン、パイレーツコースト、ウエストエンド、ゴドンゴ、ノースポイント
しかけサーチ	50	发现地图上的机关	アルツール、北エスタミル、ローバーン、ガトの村、ミルザブール、タラール族の村

发掘スキル 发掘技能

名称	价格	效果	修炼地
矿石采掘	100	开采矿石	クリスタルシティ、ブルエーレ、オイゲンシュタット、ウエストエンド、ゴドンゴ、ノースポイント
药草采取	100	采掘药草	クリスタルシティ、北エスタミル、ブルエーレ、バイゼルハイム、タルミッタ、タラール族の村
财宝发掘	—	开采财宝	ガトの村、ジェルトン、ウエストエンド、ゴドンゴ、ノースポイント

サバイバルスキル 生存技能

名称	价格	效果	修炼地
警戒	300	战斗中不易受到敌人先制	アルツール、ローバーン、ミルザブール、オイゲンシュタット、南エスタミル、ウエストエンド、タラール族の村



サーチスキル 搜索技能

名称	价格	效果	修炼地
クライミング	100	可前往特定地形	クリスタルシティ、北エスタミル、ローバーン、オイゲンシェタット、バイセルハイム、ジェルトン
ジャンプ	100	可跳过特定地形	クリスタルシティ、北エスタミル、ローバーン、ミルザブール、ジェルトン、パイレーツコースト

隐秘スキル 隐秘技能

名称	价格	效果	修炼地
忍び足	200	不易被敌人发现	ヨービル、ローバーン、ミルザブール、南エスタミル、ジェルトン、ゴドンゴ、ノースポイント
ステルス	200	不易被敌人发现	ヨービル、ブルエーレ、オイゲンシェタット、南エスタミル、タルミッタ、ノースポイント
不意打ち	400	战斗中容易先制	北エスタミル、ヨービル、ブルエーレ、ミルザブール、南エスタミル、ジェルトン、ゴドンゴ

交涉スキル 交涉技能

名称	价格	效果	修炼地
アイテム交涉	300	交换取得特定道具	クリスタルシティ、北エスタミル、ミルザブール、バイセルハイム、ウエストエンド、タラール族の村

【技和术的信息】

技：即招数，通过战斗中随机发生的"闪"习得。各种武器都有与各自对应的技。

术：即魔法，可在术屋或者神殿购买习得。术按照属性可分为水和火、风和土、幻和魔、光和暗、气和邪五组十种。不可同时习得同组两种属性对立的术，且习得后则不能改变。

技表 按武器种类分

细剑技	高速突き、冲突剑、カットイン、ホークブレイド、电光石火、三星冲、ザンクロス、フェイント、返し突き、元舞剑、共震剑、スクリューードライバ、しびれ突き、小祷、金のトロイメライ、乱れ突き、变幻自在、ファイナルレター、ハヤブサ斩り、剑闪、かすみ二段
小型剑技	高速突き、冲突剑、カットイン、ホークブレイド、电光石火、三星冲、元舞剑、ブラッドスパルタン、共震剑、一人时间差、小祷、金のトロイメライ、乱れ突き 、变幻自在、ファイナルレター、ハヤブサ斩り、八つ裂き、なぎはらい、剑闪、心形剑、かすみ二段
长剑技	断ち切り、冲突剑、カットイン、ブラッドスパルタン、共震剑、一人时间差、乱れ突き、ハヤブサ斩り、八つ裂き、マルチウエイ、なぎはらい、剑闪、心形剑、不动剑、かすみ二段、狗盗剑、スイッチバック、切り返し、十字斩り、はらい抜け
大型剑技	断ち切り、共震剑、天狗走り、不动剑、スイッチバック、切り返し、かぶと割り、て敌に一 、みね打ち、十字斩り、はら车剑、はらい抜け、龙尾返し、旋回击、强击、クロスブレイク、光の腕、合わせ打ち、スイングダウン、V-インパクト
曲刀技	断ち切り、冲突剑、カットイン、ホークブレイド、ブラッドスパルタン、一人时间差、变幻自在、元月斩、ブレードロール、八つ裂き、マルチウエイ、なぎはらい、かかと切り、デミルーン、心形剑、かすみ二段、狗盗剑、デッドリースピン、旋回击
片手斧技	断ち切り、ホークブレイド、フライバイ、トマホーク、一人时间差、元月斩、ブレードロール、かめごうら割り、高速ナブラ、かかと切り、车轮击、夜叉横斩、スイッチバック、デッドリースピン 、大木斩、骨砕き、次元斩、旋回击
棍棒技	顺手打ち、天狗走り、削岩击、かめごうら割り、なぎはらい、车轮击、どら鸣らし、スイッチバック、ハードヒット、痛打、かぶと割り、骨砕き、旋回击、强击、土龙击、ウォータームーン 、グランドスラム、ハイパーハンマー、アクセルターン、はじき打ち
两手大剑技	巻き打ち、天狗走り、スイッチバック、切り返し、アッパースマッシュ、みね打ち、骨砕き、十字斩り、はら车剑、はらい抜け、龙尾返し、强击、クロスブレイク、秘踏みの太刀、ヴァンタライズ、合わせ打ち、木の叶落とし、スイングダウン、アクセルターン、V-インパクト
刀技	巻き打ち、天狗走り、心形剑、かすみ二段、スイッチバック、切り返し、かぶと割り、逆风の太刀、みね打ち、骨砕き、十字斩り、はら车剑、はらい抜け、龙尾返し、月形の太刀、变则多段突き、秘踏みの太刀、光の腕、合わせ打ち、木の叶落とし
两手斧技	断ち切り、ブレードロール、かめごうら割り、かかと切り、スイッチバック、デッドリースピン、大木斩、ハードヒット、アッパースマッシュ、次元斩、旋回击、强击、クロスブレイク、富岳八景、土龙击、グランドスラム、スイングダウン、ハイパーハンマー ダッシュ、アクセルターン、V-インパクト
杖技	顺手打ち、电光石火、返し突き、一人时间差、なぎはらい、どら鸣らし、ハードヒット、痛打、かぶと割り、骨砕き、旋回击、强击、はらい抜け、龙尾返し、からすとうさぎ、合わせ打ち、木の叶落とし、ウォータームーン、スウィング、はじき打ち、乱调子
打枪技	闪光突き、ブラッドスパルタン、天狗走り、スイッチバック、痛打、ウォータームーン、ハイパーハンマー、二段突き、チャージ、双龙破、无双三段、草伏せ、十方、スウィング、活杀兽神冲、万物一空、はじき打ち、脑削り、スカッシュ、乱调子
冲枪技	闪光突き、返し突き、乱れ突き、变则多段突き、光の腕、二段突き、螺旋突き、チャージ、双龙破、石碎无尽、草伏せ、エイミング、十方、スウィング 、活杀兽神冲、独妙点穴、ジャベリン、脑削り、スカッシュ 、流星冲
弓技	早射ち、力矢、スプラッシュアロー、スリービート、プラズマショット、瞬速の矢、连射、ザップショット、狙い射ち、クイックチェッカー、むささびシュート、サイドワインダー、スパローショット、フェニックスアロー、影缝い、でたらめ矢、イドブレイク、アローレイン、影矢、ミリオンダラー
体术技	パンチ、パンチアウト、けさ斩り、スピアー、スープレックス、稻妻キック、ジャックハマー、罗刹掌、空气投げ、炼气、泷登り、サブミッション、シャインインパクト、明王九印、四方投げ、回し蹴り、流体拳、闪光魔术、三角蹴り、无音杀、三龙旋

术表

术名称	价格	基本性能	BP	LP	购入地点
			火术		
ヘルファイア	200	43	5	0	ジェルトン、ガトの村、南エスタミル
生命の炎	300	—	5	0	ジェルトン、ガトの村、南エスタミル
セルフバーニング	500	—	9	1	ジェルトン、ガトの村、南エスタミル
エレメンタル	1000	—	12	2	ジェルトン、ガトの村
火の鸟	—	511	12	1	巨人の里
リヴァイヴァ	—	—	11	1	巨人の里
			水术		
愈しの水	200	12	5	0	メルビル、バイセルハイム、南エスタミル、タルミッタ、パイレーツコースト
ウォーターガン	300	83	8	0	メルビル、バイセルハイム、南エスタミル、タルミッタ、パイレーツコースト
净化の水	500	—	8	0	メルビル、バイセルハイム、南エスタミル、タルミッタ、パイレーツコースト
エレメンタル	—	—	12	2	メルビル、バイセルハイム、タルミッタ
タイムディシーバー	—	—	13	1	メルビル、巨人の里
时间冻结	—	—	14	1	メルビル、巨人の里
			风术		
ウインドカッター	200	53	5	0	バイセルハイム、南エスタミル、パイレーツコースト、ノースポイント
弓力ptt	300	—	6	0	バイセルハイム、南エスタミル、パイレーツコースト、ノースポイント
ブラッドフリーズ	800	211	8	1	バイセルハイム、南エスタミル、パイレーツコースト、ノースポイント
エレメンタル	1000	—	12	2	バイセルハイム、ノースポイント
ミサイルガード	1200	—	9	0	バイセルハイム、南エスタミル
吹雪	3600	412	13	1	南エスタミル、巨人の里
			土术		
ロッククラッシュ	—	60	5	0	クリスタルシティ、バイセルハイム、タラール族の村
カモフラージュ	—	—	5	0	クリスタルシティ、バイセルハイム、タラール族の村
アースハンド	—	—	7	0	クリスタルシティ、バイセルハイム、タラール族の村
エレメンタル	—	—	12	2	クリスタルシティ、バイセルハイム
クラック	—	57	9	1	クリスタルシティ、巨人の里
イージスの盾	—	—	13	0	クリスタルシティ、巨人の里

术名称	价格	基本性能	BP	LP	购入地点
幻术					
火幻术	300	88	6	0	メルビル、オイゲンシュタット
冰幻术	300	88	6	0	メルビル、オイゲンシュタット
雷幻术	300	88	6	0	メルビル、オイゲンシュタット
破幻术	500	—	6	0	北エスタミル、メルビル、オイゲンシュタット
噩梦	1800	—	9	1	北エスタミル、メルビル
幻体战士术	3800	—	8	3	北エスタミル、巨人の里
魔术					
エナジーボルト	—	37	5	0	ジェルトン、タルミッタ、ウェイプ、ウソ
ウェポンブレス	400	—	8	0	ジェルトン、ミルザブール、ウェイプ、ウソ
アーマーブレス	400	—	8	0	ジェルトン、ミルザブール、ウェイプ、ウソ
スペルエンハンス	—	—	8	0	タルミッタ、ウェイプ、ウソ
ショックウェイブ	—	131	10	1	タルミッタ、ウソ
サイコブラスト	—	260	14	1	ウソ、巨人の里
光术					
サンライトアロー	—	35	5	0	メルビル、ローバーン
ムーンライトヒール	800	52	7	0	メルビル、ローバーン
スターライトヒット	1200	—	9	0	メルビル、ローバーン
アースライトバインド	1600	—	7	0	メルビル、ローバーン
スターライトFS	—	112	9	0	メルビル、巨人の里
コズミックタイド	—	133	9	1	メルビル、巨人の里
暗术					
シャドウボルト	—	48	4	0	—
ブラッククラウド	—	—	4	0	—
ダークスフィア	—	—	4	0	—
アビス		—	—	13	1 —
ダークライトウェブ	—	156	13	1	—
ブラックアイス	—	—	13	1	—
气术					
防御法	600	—	4	0	クリスタルシティ、ミルザブール、ウェイプ
精神法	600	—	4	0	クリスタルシティ、北エスタミル、ウェイプ
腕力法	600	—	4	0	クリスタルシティ、ミルザブール、ウェイプ
生命波动	1200	170	6	1	クリスタルシティ、北エスタミル、ミルザブール
集气法	1200	103	6	0	クリスタルシティ、北エスタミル、ミルザブール
觉醒印	—	—	18	1	クリスタルシティ、巨人の里
邪术					
ペイン	—	56	4	0	—
ウィークネス	—	—	4	0	—
イーヴルウイスパー	—	—	9	0	—
エナジースティール	—	157	9	1	—
カース	—	—	13	1	—
アニメート	—	520	19	2	—

【职业技能说明】

游戏中，根据每个角色职业的不同，其所掌握的技能也有所区别。在城镇中的修炼屋，玩家可以根据自己的喜好选择修炼不同的职业技能，当达到一定的等级（LEVEL，简称LV）后，就可以获得相应的称号。同样，不同的称号也会对人物本身产生不同的影响，使他们获得各种附加性能，更加具有特色。





游戏角色说明

アルベルト



贵族之子，ローザリア王国イスマス城城主ルドルフ的儿子，自由接受学术、剑术等多方面的严格教育和训练。拥有很强的正义感，梦想是光荣地成为一名包围王国的骑士。不过，由于アルベルト很少接触外面的世界，所以多少有些幼稚。

ホーク



海盗，レイディラック号海盗船的船长。多年以来，ホーク一直以来对于自己的能力以及运气充满了信心，看似凶恶的他实际上是一个充满爱心的人，他不愿伤害无辜生命，在海盗中有着很高的威信，常常活跃于パイレーツコースト一的海域。

アイシャ



游牧民，居住在ローザリア北部广袤的ガレサステップ区域的游牧民，タラール族少女。小时候父母双亡，アイシャ由身为族长的祖父一手带大，性格开朗为人谦和的アイシャ对于外面的广阔的世界充满了好奇，盼望自己也能踏上冒险的旅程。

シフ



边境的战士。バルハラント是位于大陆最南端的一块土地，这里常年被冰雪所覆盖。シフ就生活在バルハラント地区的一个叫做ガト的边境村落里。从小受到身为战士的父母的影响，シフ自己的理想是能够成为一名有能力守卫边境的真正的勇者。

ジャミル



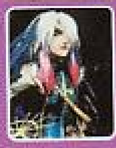
都市的盗贼，ジャミル以クジャラート的首都作为活动忠心据点。虽然自幼从未见过父母、一人独自长大，但他心中却并没有太多的苦恼和阴影，是一个开朗的乐天派。作为盗贼，他最大的梦想就是能够偷到"至高の宝石デステニィストーン"。

クローディア



森林的守护者，クローディア是一个居住在バファル南部迷之森林中的勇敢的守护者，她没有父母，由生活在这里的魔女オウル抚养长大，クローディア对自然以及和平充满了向往，森林中的动物是她的好朋友，独特的生活经历赋予她温和而无畏的性格。

グレイ



为了探寻宝藏而奔走于世界各地的著名冒险家，常年冒险活动中历经无数次的考验，造就了グレイ坚韧顽强的精神和意志，很有思想的他并没有因为金钱和权力而动摇自己的理念，在必要的时刻，グレイ会毫不犹豫地向对手亮出自己的武器。

バーバラ



旅之舞者，相当有名气的一位环游世界的艺人，虽然职业给人的感觉总想是在讨好旁人，但其实バーバラ却有着绝对不向任何人妥协的坚强性格，凭借这样的性格，她才得以在动荡的世间立足，此外，或许谁也不会想到，バーバラ的武艺和她的舞艺同样出色。

角色基本属性

HP	比较特殊的是，在浪漫沙加中，每次战斗结束后人物的HP以及状态都会自动恢复。
LP	角色的生命力。为0则表示该角色死亡。多种情况可使LP减少，比如HP为0后继续遭到攻击等。可以通过在旅店中休息来使其回复。
BP	角色的行动值。使用技能或施展法术的时候都要消耗一定的BP值，战斗中每回合会自动回复一些。随游戏的进行，可以习得减少BP消耗的特别技能
EP	装备的耐久度。随着不断地使用武器耐久度会降低，为0后装备不会损坏消失，可前往店铺NPC修复。此外还可以使用专门的材料进行强化。



角色基本参数

腕力/STR	与人物物理攻击的伤害度有关
体力/VIT	与人物各种状态的恢复速度有关
器用/DEX	与细剑、弓箭等武器的攻击效果有关
素早/AGI	与人物在战斗中的行动顺序以及回避率有关
知力/INT	与人物使用魔法进行攻击的伤害度有关
精神/WIL	与人物的魔法抗性等有关
爱/COM	与人物魔法恢复情况有关
魅力/CHA	与人物幻术等的使用成功率与抗性有关

角色基本参数

クラス/CL	人物称号，到达一定级别后可获得特别辅助特性
装备重量	这一参数会影响到人物在战斗中的行动顺序。
物理防御	对物理攻击的抗性
术法防御	对魔法攻击的抗性

称号

CLASS	LV	必要スキル	特性	说明	CL修炼、认定地点
海贼	1	细剑、片手斧、水术	疾风	行动速度提升	ゴドンゴ、ジェルトン、パイレーツコースト、ノースポイント
帝国海兵	2	小型剑、曲刀、片手斧、风术、サバイバル	切りこみ	连续行动能力提升	ブルエーレ
帝国正骑士	2	短剑、大型剑、两手斧、盾、光术	エース	连携攻击能力提升	ローバーン、ブルエーレ
帝国学术士	2	水术、风术、幻术、光术、交涉	二术合成	创造全新的"术"	ローバーン
森の番人	1	弓、土术、サーチ	精神统一	减少BP的消耗量	ローバーン、タルミッタ
ハンター	2	曲刀、片手斧、弓、土术、サーチ	狙い射ち	提高弓箭命中率	ノースポイント、ウソ、ガトの村、タラール族の村
药草摘み	1	土术、サバイバル、发掘	药草博士	详细通晓药草知识	バイゼルハイム、タルミッタ、ノースポイント、ウソ、タラール族の村
バルハル战士	1	片手斧、两手大剑、サバイバル	タフネス	异常状态回复速度提升	ガトの村
城塞骑士	2	长剑、大型剑、两手大剑、打枪、盾	骑士道	防御能力提升	ミルザブール、オイゲンシュタット
ウィザード	2	杖、火术、风术、魔术、光术	术奥义	所有"术"的威力提升	ミルザブール、バイゼルハイム
ローザリア重装兵	2	长剑、棍棒、冲枪、盾、气术	铁壁	提升DEFENCE模式下防御效果	クリスタルシテ的ィ、ヨービル、北エスタミル
ローザリア轻骑兵	2	小型剑、打枪、弓、气术、サーチ	游击	提升TRICK模式下的行动速度	クリスタルシティ、アルツール、ヨービル
ローザリア术法师	2	棍棒、杖、水术、魔术、气术	三术合成	创造全新的"术"	クリスタルシティ、アルツール、北エスタミル
边境警备兵	1	细剑、长剑、盾	早期警戒	防止敌人先制攻击	クリスタルシティ、アルツール、ヨービル、北エスタミル
ダッコの骑士	1	体术、两手斧、冲枪	要击	反击成功率提升	ゴドンゴ
シティシーフ	1	细剑、マニピュレーション、サーチ	发现术	发现宝箱概率提升	南エスタミル、ジェルトン、パイレーツコースト
エスタミナル古流斗士	2	体术、曲刀、刀、幻术、サーチ	秘技	容易让对方陷入异常状态	北エスタミル、南エスタミル
クジャラート斗士	2	冲枪、弓、水术、魔术、隐秘	狙击	提升弓箭类武器的伤害度	南エスタミル、タルミッタ
武艺家	2	体术、曲刀、刀、杖、打枪、弓	武艺	"无足、加击"的成功率提升	ジェルトン、パイレーツコースト、ウエストエンド
锻冶屋	1	棍棒、火术、发掘	钢の意志	不易陷入精神异常状态	オイゲンシュタット、ブルエーレ、ジェルトン
开拓者	1	片手斧、棍棒、发掘	立ち直り	精神异常状态回复速度提升	ゴドンゴ、ノースポイント、ウソ、ガトの村、ウエストエンド
修验者	1	体术、杖、土术	ナチュラル	不易陷入精神异常状态	ゴドンゴ、ノースポイント、ウソ、ジェルトン、ウエストエンド
剑士	1	长剑、短剑、两手大剑	猛击	提高ATTACK模式下的攻击效果	ローバーン、ミルザブール、オイゲンシュタット、クリスタルシティ、アルツール、ブルエーレ、ウソ、北エスタミル、ガトの村、パイレーツコースト
旅艺人	1	体术、长剑、隐秘	かく乱	敌人不易发动连携攻击	南エスタミル、ヨービル、タルミッタ、ブルエーレ、ガトの村、パイレーツコースト、ウエストエンド、タラール族の村
旅商	1	サバイバル、マニピュレーション、交涉	交涉术	提高怪物交涉能力	南エスタミル、ミルザブール、オイゲンシュタット、バイゼルハイム、クリスタルシティ、アルツール、ヨービル、ゴドンゴ、ノースポイント、ウソ、ウエストエンド

CLASS	LV	必要スキル	特性	说明	CL修炼、认定地点
细工师	1	小型剑、光术、マニュピュレーション	节约魂	减少EP的消耗量	ローバーン、ミルザブール、オイゲンシュタット、バイゼルハイム、クリスタルシティ、タルミッタ、ゴドンゴ、北エスタミル、タラール族の村
龙人	2	大型剑、两手大剑、刀、火术、幻术、气术	龙の息吹	提升所有模式下的效果	修炼：巨人の里；认定：パイレーツコースト
战士	3	大型剑、片手斧、两手大剑、两手斧、冲枪、盾、サバイバル	传说	减少EP消耗量	认定：ミルザブール、巨人の里
圣战士	3	长剑、两手大剑、冲枪、光术、气术、サバイバル、サーチ	传说	减少EP消耗量	认定：北エスタミル、巨人の里
武斗家	3	体术、曲刀、棍棒、刀、打枪、气术、隐秘	传说	减少EP消耗量	认定：ジェルトン、巨人の里
魔战士	3	长剑、曲刀、片手斧、盾、火术、风术、魔术	传说	减少EP消耗	认定：ヨービル、巨人の里
僧侣	3	体术、棍棒、杖、水术、土术、光术、发掘	传说	减少EP消耗量	认定：クリスタルシティ、巨人の里
シーフ	3	细剑、小型剑、曲刀、弓、隐秘、マニピュレーション、交涉	传说	减少EP消耗量	认定：南エスタミル、巨人の里
魔术士	3	杖、火术、水术、风术、土术、幻术、魔术	传说	减少EP消耗量	认定：バイゼルハイム、巨人の里
诗人	3	细剑、长剑、弓、魔术、光术、交涉、サーチ	传说	减少EP消耗量	认定：巨人の里
占い师	3	棍棒、水术、风术、幻术、气术、发掘、サーチ	传说	减少EP消耗量	认定：タルミッタ、巨人の里
アサシン	2	小型剑、幻术、暗术、隐秘、交涉	隐行	提高先制攻击几率	修炼：巨人の里；认定：南エスタミル
赤魔道士	2	火术、风术、魔术、暗术、邪术	术真奥义	暗术及邪术攻击力提升	修炼：巨人の里；认定：バイゼルハイム

道具系统解说

武器属性

攻击性能	武器的攻击力，与物理伤害值有关
强度补正	数值越高则EP消耗量就越小

防具属性

物理防御	对物理攻击的防御性能
术法防御	对术法攻击的防御性能
回避性能	盾类装备所具有的格挡性能
回避	失误概率

共同属性

重量	角色身上携带的所有装备的总重量

战斗系统解说

【游戏战斗形式】 浪漫沙加的战斗采用完全回合制，进入战斗后玩家要依次对我方队伍中的各个角色下达指令，全部确认完毕后战斗开始。角色行动顺序会受到多方面因素影响。战斗中角色受到攻击首先减少的是HP，当HP为0则该人物进入战斗不能状态，可使用回复药品或魔法进行回复。HP为0继续受到攻击，则开始减少LP值，若LP值减少至0则角色死亡，其身上所携带的道具以及装备也会消失。战斗中的阵型分为多层，玩家应当根据队员的属性和能力合理配置好他们的站位，合理的部署会使得战斗更加有利。

【游戏随机事件】 战斗中出会出现很多随机的事件，包括闪、追击、连续攻击以及连携攻击等。

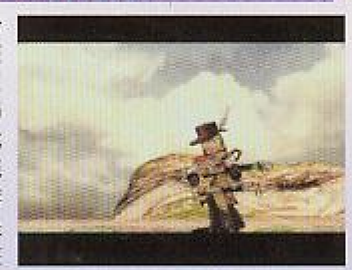
闪：战斗中随机发生，人物头上会出现灯泡标示，不消耗EP值。

追击：随机发动的攻击技能，威力与人物技能等级有关。

连续攻击：战斗采用遇明敌式，当地图上怪物距离很近则会连续进行多场战斗，此时我方角色的HP等不会回复，需特别注意。

连携攻击：我方多名角色同时发动"技"攻击同一敌人时会形成连携攻击，此时威力将大幅提升，并且会衍生出多种其他技能。

游戏基本流程



不同于其他传统意义上的角色扮演类游戏，浪漫沙加最大的特点就在于极高度化的自由度。游戏的故事主线不很清晰，所以玩家要控制角色与不同NPC进行对话，接到并执行各式各样的任务，从而不断扩大冒险的范围。而游戏的系统也相对其他RPG游戏要稍显复杂，因此对于浪漫沙加来讲，与其说是玩剧情，倒不如说是在玩系统要更为准确一些。下面给出的是使用第一主人公アルベルト进行游戏时所遇到的几个主线任务简要攻略。至于作品中所包含的众多支线任务，由于数量较多，在这里仅提供一些重要并且使用的信息及资料供大家查阅。

【イスマス东のモンスター】

◆**地点**：ローザリア

◆**内容**：讨伐イスマス城东部洞窟中的怪物。

◆**情报来源**：イスマス城内，来到王座の间，与ディアナ对话

◆**简要流程**：离开イスマス城，进入东边的洞窟 ▶与怪物战斗，直至击败BOSS ▶任务完成，在洞窟内发现不可思议的文样 ▶回到イスマス城向国王报

【陷落！イスマス城】

◆**地点**：ローザリア

◆**内容**：前往クリスタルシティ，向ナイトハルト求救。

◆**情报来源**：イスマス城内，来到王座の间，与ルドルフ对话

◆**简要流程**：从隐藏通道离开イスマス城 ▶剧情后自动来到ローバーン ▶乘船前往ブルエーレ，途中触发翻船事件 ▶来到ガトの村，领取并完成"モンスター扫讨"任务 ▶依次前往オイゲンシュタット、ミルザブール，之后乘船前往ヨービル ▶从クリスタルシティ出发前往クリスタルパレス ▶与ナイトハルト对话，任务完成

【モンスター討伐】



◆**地点**：バルハラント

◆**内容**：讨伐居住在雪原东、西、南洞窟中的怪物。

◆**情报来源**：ガトの村，在ガト家中与ガト对话

◆**简要流程**：来到バルハラント雪原前往"东の洞窟"▶与尸鬼、ストレイウルフ发生战斗▶从バルハラント雪原前往"バルハラント南の坂道"▶到达"南の洞窟前"后进入，一直来到2层▶发生战斗，对手是ベギーチーフ、以及5匹バルハルベギー▶接下去要前往"西の洞窟"▶在地下一层与ビー、魔眼虫以及幻眼虫进行战斗▶任务完成后回到ガト的家中，与其对话获得奖励

【骑士团のほこりにかけて】

◆**地点**：骑士团领

◆**内容**：探索居住在"デルスデールの岩迹"的怪物踪迹

◆**情报来源**：ミルザブール城内，接见部屋

◆**简要流程**：在オイゲンシュタット城内与ハインリヒ进行对话，选择"一绪に着いて行く"▶テオドール、ラファエル成为仲间▶来到岩迹2层，在十字路口右转，从洞口落下▶在地下1层发生战斗，对手为リザードスカウト、リザードマン以及ブテリクス▶任务完成，回到ルザブール城领取报酬▶テオドール、ラファエル退出组队

【魔の岛】

◆**地点**：ローザリア

◆**内容**：调查"ヨービル港"前往魔の岛事件

◆**情报来源**：与ヨービル港中的女性角色对话

◆**简要流程**：与ヨービル港中的女性角色对话▶完成事件"皇帝の奇病"▶前往エロールの神殿与神官对话▶前往ヨービル的PAB和吟游诗人对话▶与ヨービルの港的老人对话，前往魔の岛▶从2层的桥梁通过▶调查3层内的所有"玉"▶来到4层和魔术士对话▶注：任务失败将得不到"ディスティニーストーン"

【アクアマリン探索】

◆**地点**：ローザリア

◆**内容**：搜索"ディスティニーストーンの水のアクアマリン"

◆**情报来源**：クリスタルパレス，接见の间中和ナイトハルト对话

◆**简要流程**：调查クリスタルレイクで潮水纹后进入アクアマリンの洞窟D▶前往アクアマリンの洞窟E▶从位于6部喷射装置左侧的通路前行▶与敌人ゴーストシップ进行战斗▶得到アクアマリン▶回到クリスタルパレス的接见の间与ナイトハルト对话▶取得报酬

【皇帝の奇病】

◆**地点**：バファル帝国

◆**内容**：皇帝受到诅咒，前往"二つの月の神殿"找寻"气のムーンストーン"

◆**情报来源**：メルビル，在エロール神殿和神官进行对话

◆**简要流程**：在エロール神殿和神官进行对话▶解决ゲッコ族事件▶在ゲッコ族の村获得有关古文书的情报▶前往メルビル图书馆进行翻译▶前往"北エスタミルの神殿"与那里的神官进行对话▶来到"迷いの森"的最深处触发剧情

各城镇、迷宫的情报

名称	设施	前往方法/出现条件
【ローザリア】		
クリスタルシティ	クリスタルパレス	从ヨービル出发前往
アルツール	无	从ヨービル前往
ヨービル	无	前往ブルエーレ，从北エスタミル出发乘船到达
北エスタミル	エスタミル地下水道、盗贼ギルドのアジト、カタコーム	从ブルエーレ乘船到达或从南エスタミル乘船到达
イスマス	イスマスの洞窟、イスマス城	游戏初期即可前往（アルベルト篇）
クリスタルレイク	アクアマリンの洞窟A～E	在クリスタルシティ与女性进行对话
スカーブ山	无	在クリスタルシティ的PUB内与男性角色进行对话
魔の岛	无	触发事件"魔の岛"后前往
【バファル帝国】		
メルビル	エリザベス宫殿、メルビル地下下水道、帝国图书馆	1.在ゴールドマインでルーイ的护卫那里领取任务2.从ジェルトン乘船前往
ローバーン	无	1.在ブルエーレの町与男性角色对话；2.イスマス城陷落脱出后自动前往（アルベルト篇）
ブルエーレ	无	从北エスタミル乘船前往
ゴールドマイン	ゴールドマイン矿山	在ブルエーレの町与男性角色对话
迷いの森	不详	不详
ベイル高原	无	在ブルエーレの町与女性角色进行对话
グレートピット	无	可从ベイル高原出发徒步前往
【バルハラント】		
雪原	东の洞窟、南の洞窟、西の洞窟	可从ガトの村出发步行前往
ガトの村	无	从ブルエーレ乘船出发，发生翻船事件后自动到达（アルベルト篇）
西の洞窟	无	可从雪原出发步行前往
南の洞窟	无	可从雪原出发步行前往
冻结城	不详	不详
冻った城	不详	不详
【骑士团领】		
ミルザブール	ミルザブール城	在オイゲンシュタットの町与男性角色对话，从ブルエーレ乘船前往
オイゲンシュタット	オイゲンシュタット城	完成事件"モンスター討伐"后可到达（アルベルト篇）
岩迹	无	领取任务"骑士团の夸りにかけて"后可前往
バイゼルハイム	フラーマの家	事件"コンスタンツ诱拐"中可前往
コンスタンツ	无	事件"コンスタンツ诱拐"中可前往
邪教の废墟	无	事件"テオドール乱心"中可前往
龙の谷	不详	不详
【クジャラート】		
南エスタミル	エスタミル地下水道、盗贼ギルドのアジト、カタコーム	从北エスタミル乘船前往
タルミッタ	无	在"北エスタミルの里通り"救下女子后可前往
マラル湖	无	在タルミッタ中与男性角色进行对话
水龙の神殿	不详	不详
アサシンギルド	不详	不详
【リガウ岛】		
ジェルトン	无	グレイ成为仲间后，从メルビル出发乘船前往
草原	恐龙の穴、树根の穴、财宝の穴	从ジェルトン出发步行前往
トマエ火山	无	在ジェルトン的PUB内与マスター进行对话
【ワロン岛】		
ウエイブ	无	从メルビル出发乘船前往或从ジャングル出发步行前往
ゴドンゴ	无	从ノースポイント出发乘船前往或从ジャングル出发步行前往
ジャングル	ジャングルの洞窟A～D、ジャングル东部、北部以及西南部	从ゴドンゴ出发步行前往
【ドライランド】		
ノースポイント	无	グレイ成为仲间后触发"盗まれたニンフ像"事件，从ゴドンゴ出发乘船到达
ウソ	无	グレイ成为仲间后可以到达
ガレサステップ	タラール族の村	在ウソ与女性角色进行对话
巨人の里	不详	从オールドキャッスル出发步行前往
最终试验	无	与ゴドンゴ的吟游诗人进行对话
【其他】		
ウコムの海底神殿	无	触发事件"ウコムの海底神殿"后可以前往









在无数玩家的热烈企盼之下，火炎之纹章的家用机版正统续作"苍炎之轨迹"终于正式与大家见面了！本作中加入了据点养成、体当等众多新要素，战斗的表现形式也变为了3D式战斗，不知各位火炎迷们对本作的素质是否满意呢？

□文责/龙马

NGC	本刊译名：火炎之纹章 苍炎的轨迹			
	任天堂	2005.4.20	7140日元	19格
模拟战略	8厘米DVD	日版	1人	全年龄

序章 佣兵

胜利条件：击破所有练习对手
败北条件：艾克败北

●伤药（自动获得） ●加入同伴：——



在森林中，古雷伊鲁（グレイル）佣兵团的团长古雷伊鲁正在与儿子艾克（アイク）练剑，虽然艾克年强力壮，动作敏捷，但在久经沙场的古雷伊鲁看来，艾克的攻击简直如同儿戏一般，即使女儿蜜斯特（ミスト）令他分了一下神，但使出全力发动偷袭的艾克还是被一击打倒在地。昏迷中，艾克看到了去世多年的母亲温柔的笑容。醒来后，艾克仍然不服输，缠着古雷伊鲁继续练习，非要打中老爸一下不可，不长眼的队员 波雷（ボーレ）恰巧来观战，却被古雷伊鲁抓来当作艾克的练习对手。

Battle 攻略要点

本章只是让玩家适应一下游戏的基本操作，对于"火炎之纹章"不太熟悉的玩家可以通过"指南"来了解游戏中一些指令与用语的含义。一开始的时候波雷并不会移动或主动攻击，因此只要向他猛攻即可，战胜他之后，古雷伊鲁亲自出马，他会主动发起进攻。艾克会从蜜斯特处得到伤药，不要吝惜，不使用伤药的话是无法战胜他的。

虽然艾克成功地打到了父亲，但谁都看得出来是古雷伊鲁故意放水，不过他也承认艾克的实力有了很大的进步，同意他作为佣兵参战。

第1章 初阵

胜利条件：敌将击破
败北条件：艾克死亡

●はがねの剣(拜访右下方的村庄)、天使の衣(拜访左上方的村庄)、てつの斧(打倒BOSS)
●加入同伴：逖娅玛特（ティアマト）、奥斯卡（オスカー）、波雷（自动加入）

在佣兵团的据点，副团长逖娅玛特向古雷伊鲁汇报新的依赖情报，有一处村庄被山贼占领，村民拜托佣兵团去消灭山贼。古雷伊鲁认为这是个好机会，让艾克作为指挥官带队出战。



本关的战场在村庄中，山贼数量不多，而且实力均比较弱，只要注意武器的相克可以轻松获胜，敌方BOSS能力也很一般，艾克一人就能对付。唯一需要注意的是敌人会派出山贼破坏村庄，一定要抓紧时间拜访。

成功地击退山贼，逖娅玛特恭喜艾克的成长，艾克则认为与父亲相比还有着很大的距离，逖娅玛特说这是当然的，但却欲言又止，似乎古雷伊鲁的身上隐藏着某些秘密。

第2章 救出

胜利条件：敌人全灭
败北条件：艾克死亡

●はがねの斧、はやての羽、伤药(打倒敌人获得)
●加入同伴：吉尔罗伊(キルロイ)(自动加入)

佣兵团的据点，逖娅玛特从吉尔罗伊处收到一封信，说是一个陌生男人让他交给红发的女骑士的，逖娅玛特看过信后十分震惊，让吉尔罗伊把信交给奥斯卡，她自己则匆忙地跑了出去。出于好奇心，吉尔罗伊想看看是什么让一贯稳重的副团长如此惊慌，但信中的内容让他也大吃一惊，原来送信人是山贼，他们绑架了艾克的妹妹蜜斯特和奥斯卡、波雷的弟弟由法（ヨファ）。尽管奥斯卡让大家等逖娅玛特回来，但艾克救妹心切，不顾一切地冲了出去，平时经常与他斗嘴的损友波雷紧随其后，担心他们的安全，奥斯卡与吉尔罗伊也跟了上来。在山贼团的据点，BOSS正在等待着逖娅玛特的出现，好像与她有着某些私仇，见到艾克等人后，打算先拿他们出气，叫来了一群同伴助阵。



Battle 攻略要点

虽然缺少了实力强大的逖娅玛特，但有了吉尔罗伊这个回复力量，我军的实力依然胜过对方。不过要注意的是，吉尔罗伊的防御力居然是0！因此一定要保护好他，不要让他进入敌人的攻击范围。几回合后，逖娅玛特赶到，不过即使她不来我军也是稳操胜券，敌方BOSS会主动出击，与他战斗前注意回复，问题不大。

全灭山贼后，众人来到关押蜜斯特的小屋，但这里还有一个山贼的残党，他以人质的安全相要挟，让大家放下武器。当逖娅玛特等人照做后，山贼却要向由法下杀手。危机之时，一支箭快如流星，直射山贼的眉间，化解了这场危机，原来是逖娅玛特叫来的援军西农（シノン）与嘉托利（ガトリ）。救出了蜜斯特与由法，众人回到据点。

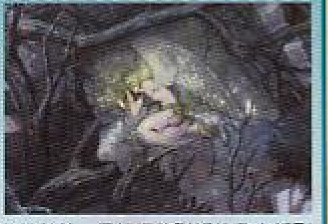
第3章 海贼讨伐

胜利条件：敌将击破
败北条件：艾克死亡

●伤药、手斧、特效药（敌人击破获得） ●加入同伴：西农、嘉托利（自动加入）

古雷伊鲁执行任务回来后，听到艾克等人违反命令的报告，决定处罚他们，艾克说责任完全由自己承担，但波雷等人却坚持自己也有责任，古雷伊鲁对这

神爱护朋友的心情 要遵守，因此对每个人都处以10天的谨慎惩罚。不过现在还有任务，处罚等以后再说。这次艾克要完成的依赖是到港町退治海贼，同伴则是西农、嘉托利与遨娅玛特。

> **攻略要点** 本关敌人数目较多，可以利用嘉托利作为肉盾，削弱敌人实力后再由艾克等人给予致命一击。西农为高级职业的狙击手，攻击力与防御力都不错，足以独当一面，但经验值获得较少，最好以艾克为主。7回合左右，天马骑士玛莎（マーシャ）会作为其他势力出现在敌人的船上，敌人会主动向她攻击，因此要尽快向她靠拢，好在靠她的防御力与回避能力还能撑几个回合。与玛莎对话后，她会离开战场，之后就可以全力对付BOSS了。在与BOSS战斗前，最好把他附近的敌人都引诱出来干掉，然后就可以好好地收拾可怜的海贼头目了。
>
> 

消灭了海贼，港町的居民非常感激，但认为最为佣兵团，艾克等人的实力太过于强大，已经可以媲美王国骑士了。西农也对于一介佣兵的身份深感不满，但遨娅玛特认为为了地位与名声而进行的战斗是没有价值的，艾克也表示为自己是遨娅玛特与父亲守护的佣兵团的一员而感到自豪。

第4章 街道の战い

胜利条件：敌将击破
败北条件：艾克死亡

●はがねの枪、手枪（击破敌人获得） ●加入同伴：塞涅利欧（セネリオ）（自动加入）



佣兵团中，蜜斯特跑来告诉艾克有大新闻，在外修行的同伴塞涅利欧回来了，正在与父亲谈话，艾克赶去找他，但看到父亲一脸严肃地让大家到作战室集合。在作战室，古雷伊鲁向大家公布了塞涅利欧带回来的消息：克里西亚（クリシア）与迪恩（ディン）两大国之间开战了。据塞涅利欧讲述，当时他正在克里西亚的王都梅利奥尔的王立学问所查阅图书，突然之间，外边响起了飞龙的咆哮，就连建筑物都随之动摇起来。当他出去之后，在他眼前的是全身黑色铠甲的迪恩王国军骑兵队与重步兵队，还有着十八名龙骑士在天空飞舞。原来这是迪恩的狂王阿休那德（アシュナード）发动的奇袭，克里米亚的王都已经被迪恩占领了，现在与他相对抗的是王弟雷宁率领的克里米亚王国军，但形势相当不妙。综合了大家的意见，古雷伊鲁决定先派艾克带领小队前去侦查情报。出门前，蜜斯特给了艾克一把父亲以前用的剑。

在路上，艾克等人发现了很多克里米亚兵的尸体，但更多的是迪恩军的尸体，艾克认为克里米亚军占有优势，但塞涅利欧却指出死亡的克里米亚士兵都是近卫军，很可能是克里米亚的王族正在被追杀，要尽快赶去相救。这时，迪恩军的小队赶到，与艾克等人开战。



> 本关敌人数目较多，且相对比较密集（真怀念机战的地图炮……），开始以后最好先尽快干掉两边的敌人，然后摆好阵势迎击来袭的敌人。西农的回避与防御不错，又有"挑衅"技能，是诱敌的最佳人选。新加入的塞涅利欧防御力比较低，不要让敌人攻击到他。本关BOSS是重战士，防御力很强，普通攻击很难伤到他，不过塞涅利欧的魔法对他有特效，蜜斯特给艾克的剑也克重装，可以轻松消灭。

胜利后，艾克在草丛发现一名昏倒的少女，把她带回了佣兵团。



脱出

胜利条件：8回合防卫
败北条件：艾克死亡；防卫地点敌人待机

●ハンマ、てつの大剑（打倒敌人士兵）、女神の衣（打倒敌人BOSS） ●加入同伴：——

回到据点后，少女醒来了，她叫做艾琳西亚（エリンシア），是克里米亚的王女。在她出生时国王已经宣布王位继承人是王弟雷宁，为了避免引起王位争夺纠纷，因此她的身份一直没有向国民公开。从她口中得知，克里米亚的国王已经被害了，是王弟雷宁保护她逃出王都，并让她到嘉利亚ガリア投靠狮子王凯聂吉斯。但在逃亡的路上，艾琳西亚的行踪被迪恩军发现，近卫骑士也为了保护她而全灭了。艾琳西亚请求佣兵团护送她去嘉利亚，这时外边一阵骚乱，原来迪恩军已经追踪到了这里，并威胁不交出王女就要进攻，但其实这只是缓兵之计，迪恩军已经在暗中做好了进攻的打算，想利用佣兵团放松戒备的时候进攻。古雷伊鲁看穿了敌人的计谋，命令全员出战。



> **攻略要点** 敌人兵力很多，且会不断地有援军赶来，不过只要把守好几个要道就能阻止敌人的进军，对实力有自信的话也可以冲入敌阵。5回合左右，敌人BOSS会亲自出马，想抢他的道具的话就要派出遨娅玛特强攻，注意，BOSS身边的2个剑士攻击力都比较高，实力弱的人不要轻易上前。

迪恩王宫中，敌方的"四骏"之一布拉哈（ブラハ）对公主逃走极为愤怒，把败军的士兵全部斩杀，并派出部下伊娜（イナ）追杀艾琳西亚。

第6章 阳动作战

胜利条件：脱离
败北条件：艾克死亡

艾琳西亚的目标嘉利亚王国位于克里米亚南方，居住着与"人类"相异的种族，不过与克里米亚的外交关系一直不错，因此王弟雷宁才会让艾琳西亚去投靠狮子王。为了去往嘉利亚，艾克等人要先穿越茂密的树海，但在那里，有着敌人的部队在等待我军的到来。为了安全地护送艾琳西亚，古雷伊鲁带领西农与嘉托利诱敌，艾克等人则要全力前行，尽早进入嘉利亚领地。



> 开始后先干掉下方的弓兵，两名枪兵中有一个可以进行间接攻击，不要让他们打到古尔罗伊。右下方会上来一个带着克骑兵斧的骑士，己方的奥斯卡要躲着他。消灭来袭的敌人后，我军兵分两路进军，敌人有重装兵守桥，波雷、塞涅利欧以及遨娅玛特比较适合对付他们。打BOSS之前先把他身边的枪兵引诱出来消灭，BOSS攻防都不错，不过好在不会移动，用遨娅玛特削减HP后，使用塞涅利欧的魔法干掉。
>
> 

成功脱离后，众人来到了嘉利亚境内，但古雷伊鲁的别动队却迟迟未到，放心不下的艾克返回克里米亚寻找父亲，艾琳西亚则与蜜斯特和由法去往嘉利亚王宫。

第7章 漆黑の魔手

胜利条件：敌人全灭
败北条件：艾克死亡

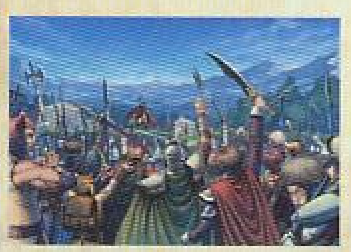
●加入同伴：瓦由ワユ（战斗中出现，艾克和她对话后加入）

经过一番搜索，艾克没有发现别动队的踪影，只好先到嘉利亚境内的梅利特尼城堡休息，但在这里，他们却发现了迪恩军的小队，并与他们展开战斗。

> **攻略要点** 本章敌人众多，但位置比较分散，适合各个击破。在敌方行动回合时，瓦由会在上方出现，因此最好让艾克向上方行动。几回合后，左下角会出现盗贼来抢夺宝物，可以让遨娅玛特冲过去消灭，也可以等他拿到宝物后再抢过来。一定回合后，敌方的主将巴拉哈杀到，要将艾克等人全灭，还好古雷伊鲁带领别动队从左方赶来，并提出与布拉哈单挑，随后两人离开战场。西农与嘉托利作为援军出现在左上角，但上方敌人持有克制重装兵的武器，嘉托利不要贸然行动。敌人会从各入口处赶来援军，不要把战线拉得过长，不然魔法师们会很危险。敌人BOSS的魔法攻击力很高，魔法防御力也很弱，还是使用武力攻击吧。

消灭了敌兵后，艾克等人进到城内，看到古雷伊鲁正在与布拉哈决斗，并占据了明显的优势，身为迦尼最强者"四骏"之一的布拉哈不明白为什么一个佣兵会有如此强的实力。当古雷伊鲁将布拉哈打倒在地时，敌人大部队涌入，把我军团团包围，幸好嘉利亚的兽兵赶来化解了危机。而古雷伊鲁好像与敌方的漆黑的骑士有着某种关系。





晚上，古雷伊鲁一个人来到城外，随后赶来的艾克问他为什么好像急着让自己接掌佣兵团，但古雷伊鲁对此并没有回答，只是问他对母亲的记忆，并很严肃地命令艾克回城。没有听从父亲的命令，艾克也来到了树林的深处，在这里，古雷伊鲁正在与漆黑的骑士进行着激烈的战斗，但对方好像很轻松，单手化解了古雷伊鲁的攻击。把古雷伊鲁的战斧弹飞之后，漆黑的骑士把自己的剑扔给他，但他却说自那件事以来自己就不再用剑了，并再次冲了上去。之后的一幕令艾克一生难忘，漆黑的大剑贯穿了父亲的身体，握着战斧的手无力地垂了下来。漆黑的骑士鄙夷地说作为我的师傅也就只有这种程度的实力吗，还是赶快把东西交出来吧。古雷伊鲁说已经丢掉了，但黑骑士不信，并以艾克的性命相要挟。危急时刻，森林中响起了雄浑的狮吼声，知道是狮子王来了之后，黑骑士使用瞬间移动消失了，只剩下抱着奄奄一息的父亲的艾克。在嘱咐艾克不要报仇，要在嘉利亚安定生活之后，古雷伊鲁离开了人世。

第8章 绝望そして希望

胜利条件：8回合防卫
败北条件：艾克死亡，防卫地点敌人待机。

●加入同伴：伊莱斯イレース（与艾克对话加入）

父亲死了，同伴西农与嘉托利也离开了佣兵团，艾克陷入了深深的自责和哀痛之中，不过在邀娅玛特的鼓励下，艾克重新振作了起来，决定继承父亲守护佣兵团的责任，正式成为佣兵团的团长，他的这个决定得到了留下来的波雷、奥斯卡等人的认可。

此后就可以在据点情报中选择购买物品、队伍情报等选项了，在战斗之前一定要用心进行整备。

第二天刚醒来，艾克等人就发现已经被迪恩军包围了，他们居然敢进到嘉利亚境内活动，这是艾克没有想到的，只得展开守城战。

Battle 攻略要点

敌人数量很多，左边的敌人持有克制骑士的斧子，最好把奥斯卡派到右边，左边交给艾克就可以，右边是重装兵与弓箭手的组合，用斧的波雷必不可少，塞涅利欧的魔法作用显著。下方的骑兵队实力较强，且可以攻击后移动，必须派最强者守卫下方路口，推荐人选邀娅玛特。左边的伊莱斯可以用艾克说得，她的雷魔法威力不错。BOSS的攻防都比较强，有实力的话可以考虑冲下去干掉他。5回合开始敌人援军出现，但实力不强，耗到8回合结束战斗。

虽然艾克等人努力奋战，但敌人实在是太多了，眼看艾克就要不支倒地，这时嘉利亚的援军莱提和莫迦赶来，如入无人之境将敌兵全灭。事后众人交谈中看出莱提好像很仇视人类，而塞涅利欧则对拉古兹(ラグズ，具有野兽特征的民族的统称，相对的，人类被称为贝奥克ベオク)很轻蔑，险些引起一场战斗，还好被艾克阻止下来，莫迦对他表示感谢，并说狮子王召艾克等人入宫。

第9章 ガリアにて

胜利条件：制压
败北条件：艾克死亡

●加入同伴：蜜斯特ミスト（自动加入）、由法ヨファ（自动加入）、玛莎マーシャ（战斗中出现，主动找艾克对话后加入）、莱提レテ（作为NPC参战，生存过关后加入）、莫迦モゥディ（作为NPC参战，生存过关后加入）

在路上，艾克与邀娅玛特聊起了过去的事情，得知父亲与邀娅玛特曾经在嘉利亚待过一段时间，而自己在小的时候也来过这里。突然，莫迦说闻到了很多的钢铁味道，调查后发现前方埋伏着大批的敌人，为了尽快去往嘉利亚王宫，艾克等人决定强行突破。

Battle 攻略要点

本关中的海贼装备着毒之斧，如果被命中的话会持续好几个回合扣除HP，比较麻烦，还要小心敌人身上克制骑兵的斧头。上方的海贼会从陆路前往破坏村庄，因此最好在上方配置一些机动力高的角色，尽快将其干掉。4回合时，之前搭救的天马骑士玛莎赶来，与艾克会话后成为同伴。5回合上方会出现海贼援军，要在他们破坏村庄前访问。8回合城中会出现迦恩的部队，摆好阵势一一击破。敌人BOSS装备有直接与间接攻击的枪，攻防较高。可以在他装备直接攻击的枪时用魔法攻击，然后救出塞涅利亚并通过传递将他放到远处，下一回合继续使用魔法，如此一来就可以无伤将其击破。



数日后，艾克一行来到了嘉利亚的王宫，见到了艾琳西亚和狮子王凯撒吉斯。狮子王对于古雷伊鲁给予了极高的评价，说古雷伊鲁是他唯一信赖的三个贝奥克之一，并讲述了过去的事情。原来艾克与蜜斯特都出生于嘉利亚，但他们的母亲被仇人所杀，父亲也从此离开了这里浪迹天涯。当时在森林中，狮子王想要出手相救，但晚了一步，只救下了艾克一人。狮子王答应给予艾克领地，但被他拒绝了，艾克现在最想做的，就是为父报仇，因此他要不断地变强。作为佣兵，艾克接受了狮子王委托的护送艾琳西亚到贝古尼昂帝国的委托，因为贝古尼昂帝国是大陆上最大的国家，只有得到了帝国的支持，复兴克里米亚才有希望。

第10章 捕虏解放

胜利条件：脱出
败北条件：艾克死亡

●加入同伴：弗鲁卡フォルカ（开始时选择"雇佣"，过关后选择"同行させる"）、恰普チャップ（与艾克对话后成为NPC，生存过关后加入）、聂菲妮ネフェニー（与艾克对话后成为NPC，生存过关后加入）、凯文ケビン（与恰普、聂菲妮一起加入）



得到了狮子王的2万金币，先去大采购一番吧，莱提与莫迦两名出色的战士也加入了我军，不过要注意，拉古兹要变身之后才可以作战，变身之前就只能充当肉盾了。要去往贝古尼昂，还要回到克里米亚的港町坐船，狮子王派出了嘉利亚的战士莱伊带领艾克等人前进。到了甘多斯城时，一行人发现这里关押着很多克里米亚士兵，艾克决定把他们解救出来。

Battle 攻略要点

战斗开始前，盗贼弗鲁卡会问是否雇佣他，本关有很多宝箱和门，而且此人能力成长不错，此后大有用途，因此还是选择"雇佣"收下他吧。本关的任务是秘密潜入，因此人数越少越好，尽量在不发生战斗的情况下解救走被关押的士兵。如果进入敌人的攻击范围就会被发现，展开战斗，不过本关敌人虽多，实力却很弱，与他们战斗也没有什么难度，只是小心会从各个入口出现援军。敌人BOSS攻击力很高，防御力也不弱，魔法攻击也很强劲，是个劲敌，使用兽化战士攻击效果不错。



过关后，选择"同行させる"可以让弗鲁卡加入。

第11章 流れる血の色は

胜利条件：到达
败北条件：艾克死亡

●加入同伴：维哈克ツイハーク（用莱提或莫迦对话加入）、吉尔ジル（作为敌方援军登场，不要杀掉她

艾克等人来到港町哈克，莱伊安排好了船只，但却不小心被发现是拉古兹，仇视拉古兹的市民叫来了迦恩军，一场战斗在所难免。

Battle 攻略要点

本章战斗比较简单，但地形相对复杂，先消灭初期的3个枪兵，然后兵分三路，两路对付左上左下的敌军，莫迪或莱提去说得崔哈克。注意！千万不要走中间有酒馆的那条小路，当我军接近船只后，漆黑骑士会从中走出，他的攻击力高达48！对我方角色绝对是一击必杀，而且还可以间接攻击，不想RESET的话就躲那里远一点吧。5回合左右，敌人的飞龙援军出现于右下角，不要杀死吉尔，以后会加入。

到达船上后，漆黑骑士赶来阻止，莱伊誓死护卫，但他的攻击完全无效，眼看就要被杀，前一章救出的贤者塞菲兰赶到搭救，很奇怪的是，漆黑骑士居然听从了塞菲兰的劝告，收兵走人了。

第12章 异邦の领域

胜利条件：敌全灭
败北条件：艾克死亡

●加入同伴：沙萨サザ（据点情报"谜之少年"中选择第一项）、吉尔ジル（出现后自动找艾克对话后加入。）

突破了迪恩军的包围，艾克一行来到了大海原，船长纳西路是个知识渊博的人，给予了艾克不少的帮助，并给他讲解了拉古兹的四大势力：兽牙族嘉利亚、黑羽鸟翼族吉尔巴斯、白羽鸟翼族菲尼吉斯以及最为神秘的龙鳞族哥鲁多亚。突然，海面上空出现了很多巨大的黑影，原来是吉尔巴斯族来袭，不巧的是船只触礁无法动弹，只得与他们在海上开战。

Battle 攻略要点

敌人没有想象中利害，塞涅利欧的风魔法可以对他们造成巨大的伤害，由法的弓箭攻击对于他们来说也是致命的，不过要小心敌人广阔的攻击范围，将吉尔罗伊、塞涅利欧等防御力弱的角色围在中间，不过好在敌人不会间接攻击以及攻击后再移动，令我方的保护工作轻松了不少。战斗中，龙骑士吉尔会作为其他势力登场，并在主动与艾克对话后成为同伴，因此要把艾克待机在便于接触的地点。敌人BOSS攻击力高、速度快，不要让他攻击到速度慢的角色，不然很可能被他连续攻击而死。



之后，在附近的哥鲁多亚龙鳞族王子库鲁特纳加的帮助下，艾克等人再次踏上了航程，同时龙鳞族的巨大魄力也给众人留下了深刻的印象。

第13章 风は导く

胜利条件：10回合防卫
败北条件：艾克死亡，防卫地点敌人待机

●加入同伴：斯蒂拉スタラ（与艾克对话后加入）、嘉托利ガトリー（以波娅玛特、艾克、斯蒂拉的顺序与其对话后加入。）



航行途中，自称是贝古尼昂的使者的天马骑士塔尼亚来访，但还没有正式交谈，塔尼亚的手下就来报告说神使身边出现了鸟翼族的影子，现在神使情况危急。身为神使亲卫队副队长的塔尼亚焦急万分地赶了出去救助神使，为了与贝古尼昂的关系，艾克也赶去协助，却发现塔尼亚正在与吉尔巴斯族对阵，并接受塔尼亚的拜托去帮忙守护神使所在的大船。

Battle 攻略要点

在战斗准备时，一定要把移动力出色的骑士放到队伍最前方，然后在第一时间冲过去站到友军斯蒂拉的下方，不然她会在第一回合被敌人的剑士砍死，第二回合记得用艾克与她对话，令其成为同伴。敌人BOSS有长弓，小心他的攻击范围。当BOSS被干掉后，乌鸦族族长涅萨拉会下令抢夺宝物，要把宝箱保护好，被抢走的话干掉乌鸦还可以夺回来。

胜利后，塔尼亚发现神使没有在船舱里，在协助寻找过程中，艾克找到了一名昏迷的少女，而她就是贝古尼昂的神使，同时也是帝国的皇帝萨纳琪。

第14章 试 练

胜利条件：敌将击破
败北条件：艾克死亡

●加入同伴：马卡洛夫マカロフ（用玛莎与其对话加入）



因为解救了神使，艾克等人被允许进入皇宫。由于艾琳西亚的身份并没有公开，因此引起了人们的猜疑，不过神使萨纳琪已经从帝国宰相塞菲 兰那里听说了艾克等人的事情，她相信艾琳西亚的身份，并委托艾克去调查一伙可疑的行商人。在旧街道，艾克见到了这些商人，原来他们是从事拉古兹奴隶贩卖的集团，愤怒的艾克与他们开战。

Battle 攻略要点

本章战斗比较简单，但很多敌人装备着毒兵器，小心不要中毒。在访问村庄时，让天马骑士玛莎与哥哥马卡洛夫对话可以让她加入。敌人BOSS会放出拉古兹参战，他们的攻击力与速度都很高，若是吉尔罗伊被攻击的话几乎是必死无疑了，要让防御力高的骑士等来作掩护。敌人BOSS带着必杀斧，攻击力相当恐怖，决不可硬拼，使用魔法以及弓箭远程消耗其HP后一举击破。

在远方的小岛上，拉古兹的国王们聚集在一起进行会议，商讨对最近局势的看法及对策。最后，在狮子王凯鲁吉斯的建议下，各国国王决定结成防御同盟，共同对抗迪恩王国。

第15章 边境の兽

胜利条件：敌全灭
败北条件：艾克死亡

●白の宝玉(28,03)；ヴァーダ・カティ(26,02)；ドんの大剑(05,10)；シャイン(08,08)；キャンセルの书(02,19)；ブーク(11,03)；リブロー(16,09)；コイン(01,10)；コイン(12,13)；石像の欠片(27,16)；有运气要素，找不到的话就在附近多试几次。 ●加入同伴：多巴克トパック过关后加入；姆瓦利姆ムワリム过关后加入；沙巴尔格ソーンバルケ让莱提或莫迪在（28，02）处待机。

在吉尔巴斯城，乌鸦族族长聂萨拉的好友，塞利诺斯族的王子利修安来问他为什么与人类做生意，人类对于他们来说应该都是仇敌，但聂萨拉说他的计划少不了人类，利修安认为他已经变了，愤而告退，但与随后的贝古尼昂元老院议员塔纳斯公爵迎面走过时，他却没有注意到后者只是他的时候，眼中流露出来的贪婪神情。在与聂萨拉的会谈中，塔纳斯公爵提到了还想要一样东西……

再次接受了神使的依赖，艾克一行人来到了沙漠，却莫名地遭到了大批拉古兹的袭击。

Battle 攻略要点

在沙漠中，除了飞马、飞龙、盗贼与魔法系角色外，我方全员的移动力减半，尤其是骑士系，几乎寸步难行，还是不要选择骑士出战了。本关敌人都是拉古兹，没有了间接攻击令我军轻松不少，但敌人的高攻击高防御也很令人头痛，好在他们在兽化前只能挨打，要使用飞行系部队尽快削弱敌人力量。敌人BOSS的攻击力相当高，使用火魔法攻击是最佳的选择。

战胜穆瓦立姆后，得知原来他们是拉古兹奴隶解放军，虽然20年前就公布了奴隶废止令，但现在很多贵族还抓拉古兹作奴隶。另一边，聂萨拉用计将利修安骗到了塔纳斯公爵的别墅。

第16章 ベグニオンの赎罪

胜利条件：制压
败北条件：艾克死亡

●加入同伴：达拉哈乌ダラハウ用奥斯特说得

回到贝古尼昂首都，艾克问神使为什么这样做，先让他抓捕奴隶商人，再让他接触奴隶解放组织。原来神使早就知道奴隶的事情，但迫于政治因素不好亲自下手，现在正是个机会，她让艾克去调查塔纳斯公爵。来到公爵的别墅，艾克并没有找到证据，刚要离开，突然眼前白光一闪，原来利修安奋力逃脱出

来，塔纳斯公爵的部下成群，亲卫队与艾克等人开战。



没有什么难度的战斗，小心7回合左右下方会出现敌人的援军，派盗贼出战可以收获很多宝物。本关BOSS能力一般，注意回复即可获胜。

虽然艾克解救了利修安，但他依然很仇视人类，并独自飞走了。纳西路出来解释，这是因为20年前，贝古尼昂的神使被暗杀，并有谣传说是赛诺里斯族所为，失去理性的民众将赛诺里斯森林焚烧殆尽，赛诺里斯族也几乎被全灭。神使为了赎罪，让艾克去寻找幸存的赛诺里斯。

第17章 黎明

胜利条件：各区域不同
败北条件：艾克死亡

在赛诺里斯之森，艾克等人没有找到残存的“鹭”之民，却遇到了塔纳斯公爵的部队，并与他们展开了连续的战斗。

Battle 攻略要点

AREA1——胜利条件：敌人全灭
本章战斗的第一阶段，敌人很少，能力也一般，注意援军中有一名剑士带着必杀剑，首领则带着必杀枪，魔法攻击可以获胜。

AREA2——胜利条件：到达
第2战开始可以选择两名援军，敌人以骑兵队为主，会主动攻过来，摆好阵势等待即可。注意，在沼泽处移动力会大幅下降。
在森林深处，艾克救起了利修安的妹妹利阿涅，但敌人的大军也赶到了。

AREA3——胜利条件：10回合生存
敌人虽然人数众多，但实力不济，完全可以在10回合将他们全灭，但敌方以魔法师与弓箭兵为主，小心敌人的攻击范围。

AREA4——胜利条件：敌将击破
本关敌方有一名魔法师会使用3-10格的远程火魔法，对实力没有信心的话就在原地守卫，几回合后魔王迪姆会赶来助阵，他的实力超强，用不了几回合就将敌人一扫而光了，不要忘记上去抢经验值和道具。

胜利后，利修安与妹妹利阿涅相逢，并接受了神使的赔罪。在兄妹二人的咒歌之下，塞诺里斯森林又恢复了活力。

第18章 クリミア军进击

胜利条件：敌人全灭
败北条件：艾克死亡

●加入同伴：利修安リュシオン战斗之前的选项选择第一项，塔尼斯タニス自动加入；乌鲁奇ウルキ自动加入；亚纳夫ヤナフ自动加入；西农シノン 依次用吉尔罗伊、密斯特、团法与其对话，之后用艾克打倒他，过关后加入得

接受了艾琳西亚的册封，艾克成为了将军，拥有爵位的同时也进行了转职，并正式开始组织克里米亚解放军，进攻迪恩本国，第一个目标就是托雷嘉兰长城。



本关的地形比较狭窄，敌方有多名远距离魔法师，因此在行军途中一定要注意回复，右边的龙骑士也是不小的威胁。4回合左右，会有乌鸦族作为敌人的援军出现，但实力不强，比较好对付。敌人BOSS并不强，在我军合力攻击下很快就会被击破。

取得了初次的胜利，克里米亚军士气大振，就连原来保持着怀疑态度的贝古尼昂元老院也对他们刮目相看，就这样，艾克等人向迪恩国内挺进 。

第19章 托されしもの

胜利条件：敌将击破
败北条件：艾克死亡

●加入同伴：ネサラ用乌鲁奇或亚纳夫对话，之后他会主动找利修安对话，成为中立势力并撤退

得知艾克穿过了国境，布拉哈十分愤怒，派出了凯萨拉与艾克对战。

Battle 攻略要点

本关敌人的弓箭车射程远、攻击力强，是我方飞行部队的克星，不想冒险的话就用剑士将弓箭车的5发箭消耗光。



BOSS凯萨拉的实力非常强劲，被他连续攻击的话基本上是要死人的了，因此前线角色一定要防高速高，莱提或莫迪比较适合。将凯萨拉引诱下来后，要让乌翼族的千里眼或顺风耳与他对话，之后他会在与利修安对话后撤退，因此要记得派出乌翼族，还有不要忘了把利修安放在凯萨拉能够接触的地方。之后的BOSS是用魔法剑，派魔防高的人与之对战。

战斗之后，艾克从弗鲁卡那里得知，蜜斯特佩戴的徽章是封印邪神的物品，古雷伊鲁因为触摸到徽章而发狂，艾克的母亲为了阻止他而被杀死，因此之后古雷伊鲁再也不用剑了。蜜斯特则因为"正"的气很足，可以抵御徽章的负之气，因此才安然无事。艾克拜托弗鲁卡在自己暴走时杀死他，选择第一项，弗鲁卡转职为杀手。

第20章 ダルレカの攻防

15回合内到达
败北条件：16回合未到达，艾克死亡

●加入同伴：卡莉尔カリル据点情报"谜之女性"中选择第一项加入；吉尔ジル与她的父亲西哈拉姆シハラム对话会成为敌人

在迪恩领地内，巴拉哈让西哈拉姆将军开放水闸，阻止艾克的前进，西哈拉姆将军于心不忍，但迫于命令只好这么做。克里米亚军营中，蜜斯特发现徽章不见了，塞涅利欧认为军中有奸细。这时，洪水挡住了行军的进路，艾克带兵去关闭水闸。

Battle 攻略要点

本关通路比较窄，敌人有很多飞龙，要看护好弱小的角色。几回合后，右下方与左上方都会出现敌人的飞龙援军，小心不要被打个措手不及，用弓箭、魔法或是飞行系都可以轻松应付。右下方小屋会出现重装兵，用魔法对付。BOSS西哈拉姆攻防俱强，要利用援护关系与之周旋，注意不要让吉尔与他对话，不然吉尔会因父女之情而成为敌人。

在迪恩军中，伊娜与派遣入我方的奸细相见，收到蜜斯特的徽章，而那名奸细居然是艾克与蜜斯特视若父兄的纳西路！

第21章 王なき王都

胜利条件：制压
败北条件：艾克死亡

●加入同伴：塔乌罗尼欧タウロニオ 用艾克说得

终于攻入了迪恩的王都，但这里只有伊娜在镇守，阿休纳德则在克里米亚的王都。伊娜变身为巨大的红龙，原来她是拉古兹中力量最强的龙鳞族。虽然面对强敌，但艾克等人毫无惧色，与伊娜展开了激烈的战斗。

Battle 攻略要点

本关敌人众多，而且每个入口都会有援军出现，因此进军时一定要小心。四个房间中都有不错的宝物，但有的房间有敌人看守，尤其是左上方的房间，有四名敌兵，开门之后要立即救走盗贼。BOSS伊娜实力强劲，还拥有回复与地之祝福的特技，要做好打持久战的准备，不过如果艾克能够发动奥义的话，胜利就唾手可得了。

胜利之后，伊娜说必须要到克里米亚王都去找到"那个人"而逃走，艾克追了上去，却被纳西路打倒，面对艾克愤怒的质问，纳西路一言不发，只是让艾克去到巴尔梅尼神殿。

第22章 一人，歌う

胜：敌将击破
败：艾克死亡

虽然攻下了迪恩王都，但阿休那德并不在那里，而是在克里米亚等待艾克。迪恩军也没有受到致命的打击，还有一半的兵力完好无损。好在贝古尼昂也派

来了援军，领军的[illegible]塞尔吉乌斯ゼルギウス，原来塞非兰回国后用了半天就说动了元老院，使贝古尼昂成为克里米亚的后盾，但赛涅利欧害怕由于援军过多，又打着贝古尼昂的称号，会使克里莫亚再次成为附属国。之后艾克去调查纳西路说的巴尔梅尼神殿，追慕的佣兵希库格シクヲ听说艾克要来，以孩子的命要挟神官长托梅纳米设陷阱陷害艾克，并在战斗中阴险地以司祭作为肉盾。



本关的神官很多，可以使用体当将他们撞开，左右两方有不少宝箱，最好有盗贼来开启，注意敌人会有援军。神殿上方的敌人会用远程雷魔法，可以杀掉他夺得，但路上比较拥堵，且有很多弓兵，最好让骑兵上。boss周围有很多神官，撞开中间一个后将行动过的同伴救出，不然神官攻击我方角色时会遭到反击。boss能力比较高，初期装备为必杀斧，趁他没换必杀弓时使用远程攻击，配合再动可以轻松干掉。注意，过关时神关全部存活可以得到S级的“女神之杖”。



胜利后的调查中，利修安面对一面写有古代语的墙壁发呆，原来这里是关押利修安与利阿涅的姐姐利利亚的地方，他们要利利亚唱咒歌复活一族的宝物中封印的东西，但被利利亚拒绝了。利利亚病倒后，一个姑娘常来看望她，她有着青发青瞳以及清澈的心灵，利利亚把咒歌和宝物交给了她，那个女孩的名字叫做艾露娜，正是艾克的母亲，而米斯特常唱的就是解放之歌。

第23章 オルリベス大桥

胜：制压
败：艾克死亡

●加入同伴：哈鲁ハール用吉尔说得；莱伊ライ自动加入。

渡过大桥，就到了克里米亚国境，艾琳西亚正在与艾克谈话，这时莱伊出现，说嘉利亚支持王女救国行动。在情报中可以得到珍贵的修复杖。



大桥上，巴拉哈设置好了障碍，弓箭车很多，在后方有三台很接近，而投石车还是范围攻击，因此要小心前进，可以将其弹数耗尽，或者等到10回合左右己方援军登场，会把弓箭兵干掉。本关的敌人援军哈鲁一定要用吉尔说得，此人实力超强，成长之后是我军的绝对主力。与巴拉哈战斗时，她会说赛涅利欧的额头是“精灵的护符”，好像赛涅利欧也是大有来头的人，可惜之后没有深入的交代。巴拉哈使用魔法枪，派魔法防御高的贤者与司祭与其战斗即可取胜，使用骑士特效的武器效果也不错。



胜利后，得知各地的克里米亚解放势力都在向公主这边靠拢，形势一片大好。身为拉古兹的莱伊想与纳西路谈话，但却发现纳西路已经不在营地中了。

第24章 战场の再会

胜：15回合到达
败：艾克死亡，16回合未到达

●加入同伴：尤利西兹ユリシーズ自动加入；露琪亚ルキア自动加入；乔弗雷ジョフレ作为NPC参战，生存过关后加入



击破了帝国最强将军“四骏”之一，我军士气大涨。艾克与艾琳西亚赶去迪尔弗雷城与同伴合流，城中的乔弗雷与尤利西兹也在焦急地等待，但等来的却是迪恩军的大队人马。尤利西兹拼死赶来报信，而乔弗雷则带领同志在迪尔弗雷城诱敌，为艾琳西亚争取逃跑的时间。露琪亚让艾琳西亚尽快逃跑，但艾琳西亚不想丢下同胞逃走，想去救出他们，艾克也同意她的意见。露琪亚愤怒地质问艾克为什么不尽将军的职责，艾克则说自己还是雇佣兵的身份，要接受依赖人的命令行动，并让露琪亚考虑一下艾琳西亚的心情。



开始附近的敌人用飞兵和骑兵轻易干掉，但要小心左边的弓箭车和水面带必杀枪的龙骑兵。第二回合，露琪亚和尤利西兹参战。要小心下方敌人的龙骑兵援军，不要让己方的魔法师被偷袭。一定回合后敌人主将出击，随后黑骑士从我方开始地点出现，能力依然那么强大，是令人恐怖的敌人，最好不要去惹他。，敌人主将的能力虽强，但在我军的人海战术下依然不是对手。

战斗后，艾琳西亚公主在城中接受忠臣们的参拜，艾克则到树林与杀父仇人黑骑士决斗。虽然艾克使出了必杀一击，但却丝毫伤不到黑骑士。原来他身上的铠甲受到了女神的祝福，只有同样接受女神祝福的武器才可以伤到他。黑骑士让艾克去找神剑ラグネル，那是与他的魔剑エタルド相对的剑，也是与古雷伊鲁决斗时扔给他的那把剑，艾克当时把剑扔在了森林中。“等你找到了神剑再来跟我决斗吧”，黑骑士留下了这句话就消失了。



第25章 山岳を越えて

胜：敌全灭
败：艾克死亡

●加入同伴：拉尔格ラルゴ据点情报“谜之男”中选择第一项加入

在鹰之国，鹰王迪班接到利修安的来信，要求鹰王派遣增援，迪班决定亲自前往，并在临走时把利阿涅交给手下罗兹保护。但迪班刚走，罗兹就被瞬间移动来的黑骑士打倒，并以利阿涅的父王的性命相要挟，挟持走了利阿涅，带回克里米亚王宫。原来 当初捕获利修安的姐姐的人就是阿休那德，现在他得到了黑骑士给的女神祝福之铠，显得非常得意，并让手下立刻准备复活邪神。在与克里米亚的反抗势力会合后，艾克等人去往嘉利亚找狮子王，正要翻过马来哈乌特山脉，却遭到了山上敌人的伏击，艾克等人立即与迪恩军开战。



战斗开始后，敌人会使用落石攻击，在山顶的石头会成直线攻击，而山腰的石头则会沿路滚下，被砸倒的角色会扣去10HP。最好在开始时摆好阵势，然后派人把山上的石头引下来。敌人在几回合后会主动出击，在山脚等待一一击破。敌人的主将会主动出击，可以算好距离一口气击破。山腰处的投石机对飞兵伤害不大，可以放心推进，但对于山顶的弓箭车则要加以小心。



胜利后，艾克发现上方的敌人还是很多，当迪恩军正在准备落石时，被突然出现的鹰王一击全灭。降落之后，迪班说狮子王在山脚处等大家。在那里，艾克向大家讲了自己的身世，以及邪神的事情，狮子王说800年前邪神作孽，将除了这块大陆特里乌斯的所有陆地都沉入海中。当时龙鳞族之王与其他两名英雄协助女神与邪神作战，并最终将邪神封印在徽章之中。塞涅利欧认为阿休那德的阴谋就是要掀起波及整个大陆的战争，解放邪神。为了大陆的和平，一定要将他打倒，阻止邪神的复活。

第26章 激突

胜：制压
败：艾克死亡、艾琳西亚死亡

●加入同伴：艾琳西亚エリンシア自动加入

与迪班的援军会合，我军的兵力已经超过离开贝古尼昂时的3倍，但要夺还王都还有两个障碍，毕涅尔ピネル城堡与纳多斯ナドゥス城。在克里米亚王宫，阿休那德将不多的兵力分为两路，交给“四骏”之一贝乌夫莱斯ベウフレス带领。而我军也分为两路，主力军攻打毕涅尔城堡，由艾克带队，其他兵力则攻打纳多斯城，起牵制作用，由迪班的部队去执行作战。出战前，王女艾琳西亚也



拿出了历代相传的武具，骑乘天马出战。建议先给她升几级，艾琳西亚的能力很强，如果力顺利成长的话，配上她手中的专用剑将会成为我军的主力。

Battle 攻略要点 本关的战斗是游戏中最为壮阔的一场战斗，地图是广阔的平原，敌军数量众多，而我方也可以派出前所未有的19人出战，是一场实力与实力的碰撞。注意小心敌方的必杀武器，尽量利用武器的相克属性。敌人boss的剑会吸血，而且是魔法剑，最好派魔防高、回避好的角色与他战斗，天马骑士比较适合，最好装备克制骑士的枪、剑、斧。

在王都，四骏的首领布莱兹ブライス问阿休那德为何故意分散兵力，好像故意让形势有利于敌人，但阿休那德所希望的只是战斗。

第27章 宿命の刻

胜：到达
败：艾克、艾琳西亚死亡

●加入同伴：纳西路ナーシル27章一定回合内打倒漆黑的骑士；伊娜イナ27章超过一定回合打倒漆黑的骑士

两部队合流后，迪班说他们那边遇到了麻烦。本来攻势进展得很顺利，可突然出现的黑骑士一人消灭了己方的一个部队。为了与黑骑士对决，艾克找回了神剑。在军事会议后，大家攻入了那都斯城。而黑骑士把城交给守将，自己则进到城内医治伊娜。

Battle 攻略要点 本关敌人比较少，站位又分散，可以让两个有实力的角色从两边前进，大部队从中央突入。由于本关门比较多，没有盗贼的话就要打倒两边的剑士取得开门的钥匙。敌方出现的盗贼也可以利用一下，等他们偷到了宝物以后再将他们打倒抢夺。上方的贤者会远距离雷，尽快打开门把他收拾掉。



胜利之后，艾克一个人冲了进去，要与黑骑士做个了断。但双方的力量对比仍然十分悬殊，好在有米斯特进行回复，虽然中途会出现敌兵，但他们不会攻击艾克，只要干掉枪兵就没有威胁了。在艾克的奥义"天空"与神剑之下，黑骑士终于被打倒在地，但城堡也随之崩塌了，这时纳西路出现救走了艾克兄妹和伊娜。原来伊娜是纳西路唯一的孙女，纳西路问艾克为何要搭救敌对势力的伊娜，艾克回答着纳西路不顾自己的安全也要保护伊娜逃走，对纳西路来说她应该是很重要的人，而艾克一直把纳西路当成自己的伙伴，因此才会救下伊娜，令纳西路十分感动，正式成为我军的成员。

第28章 歪んだ魔塔

胜：制压
败：艾克死亡

●加入同伴：纳西路ナーシル27章一定回合内打倒漆黑的骑士；伊娜イナ27章超过一定回合打倒漆黑的骑士

手刃了杀父仇人之后，艾克的目标只有一个，夺回克里米亚王都！一切的一切，也都将在这里得到终结。但在此之前，还要搭救出利修安的妹妹利阿涅。从纳西路处得知，利阿涅被关押在古利托尼亚グリトニア塔中。在塔中，依兹卡イズカ看守着利阿涅，这里是进行拉古兹的人体试验的地方，一名守卫走来说奉国王之名命看守利阿涅，并把伊兹卡支走，但等伊兹卡回来时已经不见利阿涅的踪影，究竟是谁把她带走了呢？

Battle 攻略要点 在塔外，艾克与看守的士兵大打出手。这些守卫大部分都是古拉兹，其中还有三个龙鳞族，实力极为强大，一不小心就会有人阵亡，好在我军有鹰王迎班助阵，压力轻松不少。本关推荐装备对古拉兹特效的武器，对付龙使用雷魔法效果不错。本关BOSS装备着S级雷魔法，对于魔防低的角色有着一击必杀的威力，可以先诱使他用远程雷魔法，然后用骑士或飞马冲过去利用攻击死角将他干掉。战斗中，那个士兵带着利阿涅跑出来，原来是乌鸦大少爷聂萨拉。



冲进塔后，众人四处寻找利阿涅，自然不可能找到，大家焦急万分之际，聂萨拉带着利阿涅出现，原来是迎班拜托他搭救利阿涅的。谈话中，纳西路说在地下室有东西给大家看，在那里，久经沙场的众人都被眼前的景象惊呆了—像山一样高高地堆积着的无数拉古兹的残肢！原来阿休那德在不断地从全世界寻找强者，而考验这些强者实力的工具就是拉古兹，他只是把拉古兹当成道具，还让学者对拉古兹的身体构造研究，手段极其残忍。看到这些，大家更加坚定了打倒阿休那德的决心。

终章 归还

胜：敌将击破
败：艾克死亡，艾琳西亚死亡

●加入同伴：迪班ティバーン作为援军参战，三选一；聂萨拉ネサラ作为援军参战，三选一；吉夫卡ジフカ作为援军参战，三选一



克里米亚王都梅利奥尔，曾经有着四季花开、百鸟争鸣的华丽王宫，但经历了残酷战争之后，这里变成了不折不扣的修罗场。在那里，有着所有人的共通仇敌—阿休那德。在城外，艾克和艾琳西亚的大军整装待发，持续了一年的战乱终于要结束了。

王宫中，布莱斯让阿休那德逃走，但被阿休那德拒绝了。他所想要的是弱肉强食的世界，由力量支配的世界。布莱斯则说不想让迦勖的王家之血断绝，但阿休那德说20年前的国王不是死于疾病，而是被他谋杀，阻碍他登上皇位的兄弟与义母也都被他杀了，即使这样你也要守护我吗？布莱斯被他的话所震惊，但忠心耿耿的他仍要守护先王唯一的血脉，决定以死尽忠。

Battle 攻略要点 本章是游戏的最后一战，所有敌人倾巢出动，数量惊人，而且还佩戴着高级武器，相当难对付。在靠近中央位置有三条赤龙，艾克佩戴神剑再加上"天空"的强大威力完全可以应付，别人面对赤龙的强大攻击力与防御力会比较危险，因此就交给艾克来解决即可。两边有几个拉古兹，攻、速超高，最好使用可知拉古兹的武器干掉。上方的骑兵队可以先引诱下来，然后一一击破，不过战斗中要小心敌人的远距离魔法。当登上最高的一层时，阿休那德会率队突击，要事先做好准备。"狂王"阿休那德不愧为游戏的最终BOSS，自身实力已经可以称为最强，还装备着攻击力20并可以间接攻击的专用枪，对我方很多角色都是一个致命的威胁。此外，由于穿着女神祝福的铠甲，除了白龙、呼叫的援军以及艾克的神剑之外几乎没有人可以对其造成伤害。对付他要积极回复，并利用兽化状态的利修安发动大范围再动技能，如果运气极佳，由艾克发动"天空"的话，差不多一回合就可以将其打倒。注意，在HARD难度下阿休那德还会进行变身。





克里米亚王都梅利奥尔，曾经有着四季花开、百鸟争鸣的华丽王宫，但经在众人的猛攻下，阿休那德终于倒下了。依娜着急地冲了上去，艾克提醒她阿休那德驹乘的龙还活着，要小心，但狂暴的龙突然安静了下来。原来他与伊娜是夫妇，被狂王改造之后当成了坐骑，而依娜说要回到王都就是为了找他。在死之前，拉贾依昂ラジャイオン终于恢复了本性。在利修安与利阿涅的"再生"咒歌之下，拉贾依昂摆脱了被扭曲的形态，恢复了原来的样子安静地死去。

终结了一切的战乱之后，艾克迎来了与众多伙伴告别的时刻，克里米亚也进入了全新的时代，而王女艾琳西亚与救国的英雄艾克的传说则一直流传在世间……

POINT 同伴加入条件总结

章别	同伴	条件
第1章	奥斯卡オスカー	自动加入
	波雷ボーレ	自动加入
	迪娅玛特ティアマト	自动加入
第2章	吉尔罗伊キルロイ	自动加入
第3章:	西农シノン	自动加入
	嘉托利ガトリー	自动加入
	玛莎マーシャ	对话后离开，以后加入
第4章	塞涅利欧セネリオ	自动加入
第7章	瓦由ワユ	战斗中出现，艾克和她对话后加入
第8章	伊莱斯イレース	与艾克对话加入
第9章	密斯特ミスト	自动加入
	由法ヨファ	自动加入
	玛莎マーシャ	战斗中出现，主动找艾克对话后加入
	莱提レテ	作为NPC参战，生存过关后加入
	莫迪モウディ	作为NPC参战，生存过关后加入
第10章	弗鲁卡フォルカ	开始时选择"雇佣"，过关后选择"同行させる"
	恰普チャップ	与艾克对话后成为NPC，生存过关后加入
	聂菲妮ネフェニー	与艾克对话后成为NPC，生存过关后加入
	凯文ケビン	与恰普、聂菲妮一起加入
第11章	塔哈克ツイハーク	用莱提或莫迪对话加入
	吉尔ジル	作为敌方援军登场，不要杀掉她
第12章	沙萨サザ	据点情报"谜之少年"中选择第一项
	吉尔ジル	出现后自动找艾克对话后加入。
第13章	斯蒂拉ステラ	艾克对话后加入
	嘉托利ガトリー	以迪娅玛特、艾克、斯蒂拉的顺序与其对话后加入。
第14章	马卡洛夫マカロフ	用玛莎与其对话加入
第15章	多巴克トパック	过关后加入
	姆瓦利姆ムワリム	过关后加入
	孙巴尔格ソーンバルケ	让莱提或莫迪在（26，02）处待机。
第16章	达拉哈乌ダラハウ	用密斯特说得
第18章	利修安リュシオン	战斗之前的选项选择第一项
	塔妮斯タニス	自动加入
	乌鲁奇ウルキ	自动加入
	亚纳夫ヤナフ	自动加入
	西农シノン	依次用吉尔罗伊、密斯特、由法与其对话，之后用艾克打倒他，过关后加入
第19章	ネサラ	用乌鲁奇或亚纳夫对话，之后他会主动找利修安对话，成为中立势力并撤退。
第20章	卡莉尔カリル	据点情报"谜之女性"中选择第一项加入
	吉尔ジル	与她的父亲西哈拉姆シハラム对话会成为敌人
第21章	塔乌罗尼欧タウロニオ	用艾克说得
第23章	哈鲁ハール	用吉尔说得
	莱伊ライ	自动加入。
第24章	尤利西兹エリシーズ	自动加入
	露琪亚ルキア	自动加入
	乔弗雷ジョフレ	作为NPC参战，生存过关后加入
第25章	拉尔格ラルゴ	据点情报"谜之男"中选择第一项加入
第26章	艾琳西亚エリンシア	自动加入
第28章	纳西路ナーシル	27章一定回合内打倒漆黑的骑士
	伊娜イナ	27章超过一定回合打倒漆黑的骑士
终章	迪班ティバーン	作为援军参战，三选一
	聂萨拉ネサラ	作为援军参战，三选一
	吉夫卡ジフカ	作为援军参战，三选一

POINT 同伴角色成长率

名前	HP	力	魔力	技	速さ	幸运	守备	魔防
アイク	75%	50%	20%	50%	55%	35%	40%	40%
ティアマト	80%	45%	25%	60%	50%	45%	40%	45%
オスカー	55%	45%	20%	50%	45%	30%	35%	30%
ボーレ	75%	60%	5%	50%	45%	35%	25%	25%
キルロイ	40%	5%	60%	50%	40%	50%	25%	55%
シノン	75%	65%	20%	70%	65%	35%	50%	40%
ガトリー	80%	55%	5%	55%	25%	25%	60%	30%
セネリオ	45%	5%	60%	55%	40%	30%	15%	55%
ワユ	50%	40%	30%	45%	60%	45%	20%	25%
イレース	45%	25%	50%	45%	30%	45%	15%	50%
マーシャ	55%	40%	20%	50%	55%	40%	25%	30%
ミスト	50%	35%	50%	25%	40%	60%	15%	40%
ヨファ	60%	40%	20%	45%	50%	40%	30%	25%
レテ	130%	50%	5%	65%	70%	50%	40%	25%
モウディ	150%	65%	0%	55%	50%	40%	40%	20%
フォルカ	85%	50%	5%	55%	65%	35%	20%	10%
ケビン	60%	50%	15%	50%	40%	25%	40%	30%
チャップ	75%	45%	10%	50%	25%	20%	55%	25%
ネフェニー	55%	40%	20%	55%	55%	25%	35%	25%
ツイハーク	55%	45%	15%	50%	60%	40%	30%	20%
サザ	60%	55%	10%	70%	65%	55%	35%	30%
ジル	80%	40%	30%	45%	45%	25%	35%	30%
ステラ	45%	40%	20%	55%	50%	40%	30%	25%
マカロフ	60%	55%	5%	45%	50%	25%	45%	20%
ソーンバルケ	70%	50%	20%	40%	55%	25%	35%	30%
トパック	50%	20%	45%	40%	45%	35%	25%	45%
ムワリム	145%	70%	5%	70%	55%	35%	60%	45%
ダラハウ	75%	60%	30%	40%	35%	40%	45%	25%
リュシオン	65%	5%	40%	50%	50%	60%	15%	50%
ウルキ	140%	60%	10%	65%	60%	35%	35%	25%
ヤナフ	130%	55%	10%	70%	65%	40%	30%	25%
タニス	60%	40%	35%	70%	40%	30%	25%	30%
カリル	50%	25%	45%	45%	45%	30%	40%	35%
タウロニオ	60%	55%	5%	50%	30%	15%	60%	40%
ライ	130%	50%	0%	55%	55%	35%	35%	20%
ハール	65%	60%	5%	60%	35%	15%	45%	20%
ルキノ	70%	50%	30%	70%	65%	50%	40%	40%
エリシーズ	55%	40%	65%	65%	55%	30%	35%	50%
ジョフレ	65%	50%	25%	55%	55%	20%	45%	45%
ラルゴ	80%	70%	5%	45%	45%	30%	25%	20%
エリンシア	60%	30%	60%	45%	40%	60%	25%	35%
イナ	145%	35%	5%	50%	60%	40%	40%	30%
ナーシル	150%	50%	10%	55%	45%	35%	60%	25%
ティバーン	145%	70%	5%	70%	65%	50%	60%	25%
ネサラ	135%	60%	40%	70%	75%	20%	55%	35%
ジフカ	160%	75%	5%	70%	60%	40%	50%	30%

POINT 奥义

奥义名	习得职业	作用
天空	领主、勇者	一定概率发动连续2次攻击，第一击带有"太阳"效果，第二击带有"月光"效果。
冲击	龙骑统帅、隼骑士	一定概率让攻击命中的敌人一回合无法移动。
阳光	贤者、司祭	一定概率让敌人的魔法防御减半。
太阳	圣骑士、女武神	一定概率将对敌人的伤害变为自己HP的回复量。
流星	剑圣	一定概率连续5次伤害值一半的攻击。
月光	枪斗士、将军	一定概率让敌人的防御减半。
鸣动	勇士、狂战士	体格高于对手时，一定概率给予的伤害增加。
狙击	狙击手	命中率加倍，并有一定概率让敌人睡眠。
瞬杀	刺客	一定概率将敌人一击必杀，对特定的敌人无效。
咆哮	兽牙族	让对手下一回合无法行动，对特定的敌人无效。
翼之守护	鸟翼族/鹰	一定概率让敌人的攻击无效。
疾风之刃	鸟翼族/鸦	可以发动和ウインド同等效果的攻击。
空之祝福	鸟翼族/鹫	回复邻接的同伴的HP。
地之祝福	龙鳞族	回复邻接同伴的异常状态。

本作的游戏素质相当之高，可以说没有辱没"火炎之纹章"的名声，新加入的一些要素也相当体贴，但个人感觉在人物设定方面，本作与系列作品相比有着些许的不足，剧情也比较薄弱，稍显有些美中不足。





洛克人ZERO系列在GBA上的第四作，在本作中由于精灵系统的大幅改进以及特殊装备合成系统的引入使得游戏难度下降了不少，但困难模式下的高难度仍然是动作达人向，全关卡S等级评价的实现需要花费相当精力。

□文责/北斗

GBA	本刊译名：洛克人ZERO4			
动作游戏	CAPCOM	2005.4.21	4890日元	128M
	卡带	日版	1人	全年龄

POINT 1 游戏基本操作简介

十字键……………………………………控制ZERO的移动
A键…………………………………………………跳跃
B键（可蓄力）………………………………利用主武器进行攻击
L键…………冲刺，也可通过连续输入两次相同的方向键进行
R键+B键………………………………………使用副武器
SELECT键…………………………………扔掉得到的敌人武器
START键……………………………………………进入主菜单

POINT 2 新武器拳套的作用

本作中只有枪、剑和拳套三种武器，而拳套就是这次的新增武器。用拳套攻击敌人的话可以得到其武器或是防具，这些武器有的有弹药数量限制（一般为射击类武器），有的则没有任何限制，得到武器后再按一下SELECT键即可扔掉这些武器。另外有的特殊零件并不是通过杀敌获得，而是要用拳套去抢，游戏中的一些特殊场景也需要用到拳套。

POINT 3 关于二段跳

与系列前几作不同，本作中的二段跳技能是通过合成出特殊物品并给ZERO装备上之后才可习得。也就是说，在本作的攻关过程中二段跳技能并非必备，部分位置较高的物品即使不用二段跳也可利用敌人能力或是冰系EX技的特殊效果一样能拿到。北斗建议，可能的话尽量不用此技能，尤其是在几场对跳跃要求比较高的BOSS战时只用一段跳来对付，虽然难度会巨增，但成就感也会大增，同时大幅提高对跳跃的掌握能力。认为此提议BT者，请无视……另，二段跳装备的合成方法请见合成篇。

POINT 4 过关后的等级评价

每完成一关都会在结束时对玩家在游戏中的表现进行评价并给出相应的等级，这是洛克人系列一贯的传统了。下面就影响等级评价的几个项目进行简要解说，希望大家早日达成全S之道！

任务完成度：包括隐藏物品的取得等等，最高为100%
过关时间：完成时间越短得分越高，最难拿到满分的一项
受伤数：受伤害越少得分越高，满分并非一定要无伤害
杀敌数：杀敌数越高得分越高，尽量杀死出现的所有敌人
重来次数：次数越少得分越高，要达成全S的话其实此项没有任何意义
天气难度：选择正确的天气难度会有加分
精灵使用情况：使用精灵等级之和大于等级限制就会减分

POINT 5 EX技能解说





本作中的EX技能是从敌人BOSS处习得，每打败一个BOSS就能从其身上习得EX技能。要百分之百习得EX技，打败敌人BOSS只是前提条件，还有两点必须注意：首先难度必须是普通以上，在简单模式下是无法习得EX技的。其次可习得的EX技能为八种，也就是只能从正篇中クラフト的八个小弟身上才可习得，其余BOSS身上是无法习得EX技的。而在选择这八个关卡时必须选择相应的难度天气才会在打败BOSS后习得技能。选择任务的地图上我们可以发现地点旁边有个方框，里面是表示天气的图案，如果图案是金黄色发光则表示天气正确，即可习得EX技能的难度天气；如果方框是黑白色则需要先选第二个选项将天气切换正确后才行。一般情况下，选择难度天气后会使得该关卡中的环境因素发生相应变化，在对BOSS战时也会影响到其攻击方式，总之难度会有一定程度的提高。下面攻略中将以难度天气为标准进行解说，每一关前也会标注上对应的难度天气。

此外，八种EX技能中枪系与剑系各占四种，每一系的EX技中又分别有无、雷、火、冰四种属性。枪系EX技只能同时装备一种，而剑系EX技则可四种同时装备。根据EX技属性的不同在对付特定的敌人和BOSS时效果也有加成或减成，某些特殊环境物品是需要特定的EX技能才可破坏，比如化雪需要用到火系EX技、对喷泉使用冰系EX技可冻结等等。

【EX技能列表】

技能名称	习得BOSS	操作	效果说明
タイムストッパー（枪系/无）	プープラ・コカペトリ	蓄力	在前方一定距离内形成正方形，范围内敌人无法移动
トラクターショット（枪系/雷）	ミノ・マグナクス	蓄力	蓄力时可吸收敌人特定能量系子弹并形成电击球
バーニングショット（枪系/火）	ソル・ティターニャン	蓄力	子弹发射出遇到敌人后自动分裂成六个火球散射
アイスジャベリン（枪系/冰）	デック・クラーケン	蓄力	向前的冰箭型子弹，可产生连击效果
ツインバンダム（剑系/无）	ノービル・マンドラゴ	空中，下+B	向下突刺
ブライトゥ（剑系/雷）	ペガソルタ・エクレール	冲刺，B	向前突刺
ショウエンガ（剑系/火）	ヒート・ゲンブレム	地面，上+B	对空中敌人可形成有效打击，BOSS战常用
ヒョウゲツジン（剑系/冰）	フェンリー・ルナエッジ	地面，下+B	类似真空波，打击前方地面敌人

POINT 6 精灵系统



本作中新增了一个精灵系统，完成两篇序章之后在基地001的房间内与雪儿的妹妹对话就可以获得精灵。精灵一共有三个，分别为NURSE系、ANIMAL系和HACKER系，三个精灵ZERO是同时拥有的，升级时也是一起提升。NURSE系主要用来提升ZERO的HP上限，ANIMAL系主要是对ZERO的一些动作属性进行加持，HACKER系则会大大提升各种技巧的使用效果。精灵等级的提升是通过水晶的累计来计算的，水晶的获得方法主要有两种，一是关卡中的道具，另外则是打败敌人后随机获得；前者的数量很大但拿完就没有了，后者虽然一次性获得量比较小但可通过反复打倒敌人来获得。水晶数量达到升级要求后就可在基地001房间与雪儿的妹妹对话选择第一项进行升级，精灵最高有7段升级，但要想将这7段全部升满的话至少需要七千点左右的水晶，正常情况下第一次通关时是无法实现的；要全部升满就必须反复打敌人来获得，可以在完成关卡后再去挑战。北斗第一次通关时精灵才升到LV4（没有去刻意赚水晶），由于精灵等级提升后相当于游戏难度下降不少，与洛克人高难度的理念背道而驰——试想一下，4倍HP的ZERO进行BOSS战时无需任何技巧，跟头蛮牛一样直接跟其拼血就行，是不是很恐怖？所以这里只建议有收集癖的玩家将精灵全练满。

注意，虽然只要水晶足够精灵的等级就可以进行提升，但ZERO自身所能装载的等级总额是有一定限制的。要提升ZERO的精灵等级装载总额就必须通过完成任务才行，クラフト的8个小弟每打败一个可以提升一级的装载总额，再加上合成出来可以提升一级总额的辅助道具，也就是说ZERO最终能够装载的精灵等级总额为9个。当然有一点大家千万不要混淆，我们说ZERO的装载总额限制了其可装备的精灵等级，但并不是说ZERO不能装备超过其限制的精灵等级，只不过一旦装备的等级综合超过限制的话就会在任务完成后的过关评价中被扣分，无法达到全S了。

关于精灵系统，需要说明的最后一点就是每个系的精灵根据等级的不同能力也不一样，但该系精灵最多只能提供一种能力，所以精灵系统的关键在于能力的搭配，而不是一昧的追求高等级。归根结底，精灵系统与这次新增的EASY模式一样，属于CAPCOM照顾动作苦手而新增的设置。

【精灵能力列表】

※精灵等级提升所需的水晶数量依次为50、100、300、600、1000、1500和3500



NURSE系	
LV1	随机掉落小HP恢复药
LV2	HP槽上限加4格
LV3	HP槽上限加8格
LV4	HP槽上限加12格
LV5	HP槽上限加16格
LV6	HP槽上限加16格并且随机掉落小HP恢复药
LV7	将HP上限变成4倍
ANIMAL系	
LV1	移动速度上升
LV2	减缓从墙壁上滑落时的速度
LV3	发射火属性的能量弹
LV4	发射冰属性的能量弹
LV5	发射雷属性的能量弹
LV6	当ZERO掉落深沟时会自动把ZERO吊起来
LV7	防御力变成初期状态的2倍
HACKER系	
LV1	让激光枪变成4连射
LV2	用剑使出三连斩时按上键可以中途收招
LV3	枪、剑和拳套的攻击力分别加1
LV4	使出三连斩时按下键可以发出冲击波
LV5	打倒敌兵后掉出道具的几率提高
LV6	拿到特定道具的效果变成两倍
LV7	可以通过输入指令使出蓄力攻击及EX技：1段蓄力射击，下→右下→右+B键；蓄满射击，下→右下→右→下→右下→右+B键；蓄力斩，右→右下→下+B键；拳套（上），右→右上→上+B键；拳套（右上），右下→右→右上+B键；拳套（右），下→右下→右+B键；拳套（右下），右上→右→右下(右→右下→下)+B键

POINT 7 装备合成

游戏中打倒敌人后有一定的几率得到与其自身名称相同的各种部件，收集到这些部件并知道正确的组合方式的话就可以去基地研究室LAB的博士处进行合成得到各种特殊装备。而这些特殊装备的组合方法，其取得途径一般是与游戏中的各NPC对话或是在关卡中有机会获得；不过即使没有得到这些组合方案，只要玩家加入组合的物品正确，也一样能够合成出来的。当然最关键的还是零件的取得，需要反复干掉敌人才行。

在拜鲁博士的暴政下，新·阿卡迪亚陷入了混乱状态，拜鲁用其战斗部队的强化治安来管制那些违抗自己的人类和半精灵，为了逃离他的支配人们不得不选择逃亡荒野……之后ZERO出现并带领着逃亡的人们为了解放新·阿卡迪亚在各地展开战斗，于是流浪的人物们为了一个共同的目标重新集结在一起！

序章 前篇

●**关卡要点解说**：纯粹为了让玩家熟悉游戏操作和系统的一关，没有任何难度可言。大家可以利用本关熟悉一下新武器拳套的用法，大部分敌人的武器需要用拳套将其干掉之后才可获得，有的则可直接从其身上获得。有一处场景中会有几个正方形的箱子，对其使用拳套的话可获得3颗炸弹，威力很大。之后发射飞弹的装置是无法破坏的，快速冲刺即可。突破飞弹之后就会进入BOSS战。



↑用拳套攻击箱子可得到炸弹。

●**BOSS战技巧**：游戏中的第一次BOSS战，似乎系列每作中第一次面对的BOSS都是无法移动的大个笨蛋。这家伙很好对付，攻击方式主要有三种：一上来就会发射红色的子弹，对付这种攻击有两种方法，一是站在最开始的地方不动就不会被攻击到，最好的方法是马上直接冲刺到BOSS身前，不但不会被打中还能迅速发起攻击。接下来会分别从上面和下面出来两个尖端敌人，上面的先出现并掉落到ZERO所站立的位置，稍微后退再上前站在可同时攻击BOSS与杂兵的位置继续用剑砍就行。再接下来BOSS就会从中间平行发射白色的粗光柱，看准时机用冲刺即可从下面躲过。不过一般情况下只要前面攻击够快的话，BOSS往往连发射光柱的机会都没有就直接挂P了。



↑一开始就冲刺到图中的位置。

序章 后篇

●**关卡要点解说**：这次的基地是一个车队，登场人物也都和前几作差不多，按上键可与NPC对话，与基地里的所有成员对话后即可开始战斗。本关难度也不大，数种新敌人登场。最初会有鼹鼠状敌人会突然从地下冒出，小心别被撞到。接下来会有一种机器花，对付这种敌人不能用剑或枪直接攻击，可以选择直接跳过去或是用拳套将其变成夹子戴在手上。此外还有一种头戴圆锥状帽子的机器螃蟹，要攻击到其本体需要先用剑破坏上面的"帽子"，用拳套的话则可以得到该"帽子"当盾牌使用，这种盾牌还能用来反弹敌人的子弹。快到BOSS战前的墙壁上有许多固定敌人会发射子弹，比较好的通过方法是用拳套打掉该处悬浮的紫色敌人，再跳上去抓住上升的螺旋飞行器即可。

↑可先用拳套拿掉其头盔。

●**BOSS战技巧**：这次的BOSS是大个石头巨人，攻击方式也很简单。首先其会分左右两次发射导弹，站在右边的次高一级阶梯上就只需挥剑砍一次导弹即可，站在中央平台边躲导弹边打BOSS弱点头部也行，但有一定难度。如果是站在旁边躲避的话，等BOSS发射完导弹后马上跳到中央平台去，它会发射绿色的圆形子弹，可轻松跳



↑站在此处就不会被拳头打到。

跃躲过。然后可上站在右侧平台的最左边用剑砍其头部，这样就不用担心会被其挥拳打到。按此步骤不用两个回合即可将其解决掉。解决掉石巨人后进入下一个房间，クラフト和他的8个小弟登场——也就是所谓的アインヘルヤル八斗士。前作中的BOSS们好歹还是"天王"级别的，这次竟然沦落到斗士了……为了阻止它们发动"ラグナロク作战"，必须前往地图上8个不同的地点将这"八斗士"挨个踩躏一轮。



回基地后先去右边的兵营与所有人对话并引发剧情，再去主控室CMD就可在地图上选择地点开始任务。不过建议先去001房中找雪儿的妹妹对话可打开精灵系统。地图上有八个地点可供玩家选择，完成顺序也没有先后要求，以下的攻略大家不必按顺序完成，随意即可。选择进入之前要先确认该地区的天气图标发光，黑白的话选第二项调节至发光，这样打败BOSS后才可习得EX技。下面先解决掉地图上最上面的四个敌人，按从右至左的顺序挨个砸场子去吧。

任务 动力部のハカイ

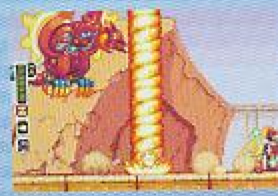
难度天气	晴天
关卡所在区域	しゃくねつ　りゅうし
BOSS	ヒート・ゲンブレム

●关卡要点解说：晴天气温炎热的一关，关卡前半部分没有什么特别需要注意的，可发射导弹的敌人的武器千万不要忘了得到，一次散发五颗导弹，够爽！可惜弹药太少。完成小BOSS战之后会来到建筑内部，屏幕上方会每隔一定时间发射一次高能量火焰，虽然不是一击必杀，但也非常耗血，一定要充分利用上下的凹槽和平台进行躲避。快接近BOSS处时有一段垂直的连续热能炮发射地带，等最下面的炮弹刚发完马上连续上跳即可。



↑从这里往上需要快速连续跳跃。

●小BOSS战技巧：对方是一只会飞的飞龙（事实上更像一只会飞的大肚子母鸡），之后这家伙还会多次改头换面换个马甲继续以小BOSS的身份上来找揍。首先其会发射火球落在地上，并形成一道竖着的火柱，注意火柱会吸引ZERO不断向其靠近，必须不断反方向冲刺，趁机蓄力准备砍之。接着它有可能飞下来抓ZERO，这种攻击没法躲闪也无需躲闪，只需站在原地挥剑猛砍就能将其打退。最后其还会用尾巴发射激光光束，利用跳跃和冲刺可以轻松躲过。



↑火柱会自动吸引ZERO靠过去。

●BOSS战技巧：这小子攻击方式种类比较多，"升龙拳"还会放出火焰，要小心躲开。如果是用喷火的话可以站在其身边趁机猛砍不用担心被烧到，注意用剑攻击时要离近一点，否则会被其躲开。接下来对方会变成一个又大又扁的带火圆盘四处撞击，只需在地上躲过其第一次撞击，接下来它会不断往上走，站着别往上跳就行。该BOSS比较麻烦的就是圆盘撞击完后会停留在空中进行全屏幕火焰加激光扫射，该攻击方式没有死角，只能利用墙壁反弹从其上方跳过。如果已习得二段跳的话就比较好办了，没有的话也没关系，先用冲刺跳到墙上中间左右的位置，再在墙上一个小跳上去一点马上往外跳就行，需要连续躲避三轮才行。如果能用一段跳全部无伤害躲避成功，那么大家对于本作中的跳跃技巧就可以掌握到炉火纯青的地步了。干掉BOSS后习得EX技ショウエンガ。



↑非常考验玩家跳跃技巧的一战。

任务 しんしょくのソシ

难度天气	晴天
关卡所在区域	地下じゅかい
BOSS	ノービル・マンドラゴ

●关卡要点解说：这次的地点是在地下，关卡中会出现许多绿色的藤蔓植物，可以用武器攻击将其斩断，这里建议使用拳套，一次就能扯掉一根，比用剑砍还要快上许多。这里会增加一种凭空钻出的长虫，在其为完全出现前建议先离远一点。到后面会有许多针刺地带，不小心掉在上面的话会直接挂掉，而可用手抓的"吊杆"过一小段时间是会断裂的，需要进行连续跳跃。后期有处地方可得到ZERO的一件副装甲。



↑利用螺旋飞行器可上去得到副装甲。

●小BOSS战技巧：一条没有毛的毛毛虫，只会不断的绕着墙壁爬行，别被其碰到就行。攻击方法上没有太多讲究，站角落上用剑砍或是拉远了用枪射击都行，尽量使用蓄力攻击。这家伙每受到一定程度的伤害就会变换一次爬行的方向，照砍不误可也。当它开始放炸弹时就是快挂了，可以轻松躲开，再补两刀送其上路吧。



↑只需注意别被它碰到就行。

●BOSS战技巧：BOSS攻击方式比较多，但都很容易躲避，属于比较弱的一位。当其在地上时一般尽情攻击就行，然后其会四处产卵（真恶心……），卵状的敌人是无法直接攻击到的，需要等其长大一点用枪射击时才能破坏掉，"天花板"上的敌人可先用墙壁反弹再跳过去砍掉。然后BOSS还会用尾部发射出三颗褐色的黏液球，躲开别被沾上，虽然这种黏液球没有攻击判定，但一旦被沾上就会吸引马蜂的攻击，而且也会影响到移动和跳跃的速度及高度。另外，当BOSS钻到地下再要钻出来时，该地点的土会有所松动，可靠近去准备突刺。如果是从天花板上出现，可以用刚学到的EX技ショウエンガ（上键+B键）进行攻击。干掉BOSS后学会EX技ツインバンゲキ。

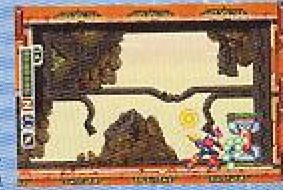


↑这个BOSS基本上比较好打。

任务 人工たいようの无力化

难度天气	晴天
关卡区域	人工たいよう
BOSS	ソル・ティターニャン

●关卡要点解说：本关是比较麻烦的一关，由于连续呆在流沙区域一定时间的话就会使ZERO的装甲被腐蚀，一旦超过100%就会开始少血，所以一定要走最短的路线。在关卡中有四个装置需要破坏，注意有的流沙背后会有门，进去可将装置破坏掉，虽然没有全部破坏也可通过，但全部破坏后才能使任务完成率圆满。此外在流沙中出现的推土机敌人皮比较厚，小心别被其撞到了。

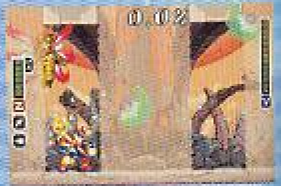


↑本关一共需要打碎4个这种装置。

●小BOSS战技巧：个人认为这是所有小BOSS中最麻烦的一位了。一开始一定要马上冲过去以最快的速度将其周围的机器全部打掉，否则等这些机器开始发射子弹的话要躲避起来可就相当让人头疼了。等到只剩下最中间的球体时，其会像ヒート·ゲンブレム一样开始滚动式全屏射击，但躲起来要容易许多，有了之前的历练，现在要躲过去还不是小菜一碟？

↑关键在于迅速消灭掉这些小机器。

●BOSS战技巧：似乎跟蜂儿系BOSS干上了，这次的BOSS又是一位长相狰狞的主儿。其攻击方式较多，比较麻烦的又是"产卵"式攻击。看到其身体下蹲就是"产卵"前兆，这时马上冲过去，等其产完第一个后会先往上飞，利用这个空隙跳到最里侧将第一个卵砍掉，剩下的两个卵就不用管了，等其爆炸时小心跳过即可。BOSS有两种回旋镖攻击，一种是绿色的，一种是红色的，每次都是发出去两个。一般回旋镖会先停在BOSS身旁转一会，此时可冲过去砍一下，再马上躲到BOSS身下最靠近里侧不断冲刺就可躲掉第一次回旋镖，接着必定有一个回旋镖会折回，趁此空当还可再砍BOSS一下，利用跳跃闪开贴地返回的回旋镖。其快挂时会用光球砸到地上碎裂成六个小球散射，建议先斜向跳再从中间落下即可。由于BOSS一直悬在半空，用EX技ショウエンガ的话效果会很好。胜利后学会EX技バーニングショート。



↑回旋镖的飞行轨迹比较明显。

任务 さんせいう発生そうちのハカイ

难度天气	多云
关卡所在区域	くうちゅうていえん
BOSS	ペガソルタ・エクレール

●**关卡要点解说：**本关的难度主要集中在跳跃方面，而且由于这[illegible]一直刮风，所以一定要尽快适应风中的跳跃感，否则摔死的话可就亏大了。这里会出现一些新的敌人，比较麻烦的是飞在空中一次发射三个星星的三叉型敌人，由于星星具有一定的跟踪功能，所以需要尽快将敌人本体解决掉。此外还有一些固定的敌人会从中放出飞行类"小斧"，建议直接堵在其身前用剑尽快解决。

●**小BOSS战技巧：**还是那只飞龙，不过这次换了个马甲，攻击方式除了将发射火球改成三颗电球外没什么别的变化。按照上次的方法蹂躏之，如果是发射电球的话站在其身前就不用担心被打到，还可趁机攻击。


↑在此位置就可躲避其雷电攻击。

●**BOSS战技巧：**对方是一头飞马，可惜不是星矢这种小强，不用害怕。由于其和ツル・ディターニャン一样一直悬在半空中，所以建议还是多用跳斩和ショウエンガ攻击。它的移动方式比较灵活，发射的两把"电剑"如果都插在地上的话就会在其间形成波纹状电击。如果其发动空中冲刺攻击就最好马上后退与其拉近距离就能全部避开。BOSS受到一定程度伤害后会发动大型电击，这时需要跳到中间最低的那个平台，等电柱下降快靠近时冲刺就可避开。由于天气的影响会一直刮风，所以跳跃时也要考虑到这个因素。整体而言此战难度不大，但比较需要耐心。胜利后学会EX技ブライドツ・しゅいん。


↑在这用冲刺就能躲开闪电。

任意完成八个关卡中的四个就会发生基地被敌人突入事件展开两个连续附加关卡。

任务 附加关卡一

●**关卡要点解说：**战斗地点大部分发生在兵营中，敌人并不难解决，关键在于任务的完成。任务分为救火与救人，对水泵状物体使用拳套可学会发射水柱，用之将关卡中的火全部灭掉；另外车上和帐篷里都要进去看看，将敌人干掉即可救出被困的士兵。最后一个帐篷门口有半边是着火的，需慢慢靠近火焰边缘再进入，出来时也要小心别被烧到。


↑用拳套打水泵可学会灭火能力。

●**BOSS战技巧：**与クラフト的第一次交手，但感觉这家伙能力实在有限，好在和那8位仁兄比起来，还是这位长得比较"人模人样"。一开始他会先将枪装上大刺刀冲上来攻击，只需后退即可。接下来直接站到其身边拳剑狂砍吧，一般他会有两种攻击，一是往上扔许多小爆弹，一是往上扔导弹，对这两种攻击都不必担心，只需与其靠的足够近并不断用剑攻击就可以将这些东东全部硬拆掉。最后需要注意的就是他发射的激光柱，发射前其枪口会先放出一根红外线，此时应尽快跳到其身后去，如果来不及跳就得等激光柱发射时看准机会用冲刺来进行躲避。


↑及时跳到其身后可躲过激光。

任务 附加关卡二

●**关卡要点解说：**本关前半段没什么好说的，用通常方法杀过去即可。这次的BOSS战出现在关卡中间，将其干掉后发生剧情，幕后黑手、万年老不死ドクター・バイル登场（ZERO语：又是你？！我说你烦不烦啊，换个家伙上场行不行啊？），之后由于发生故障无法传送需要ZERO自己走出去。关卡后半段有许多尖刺状机关，可先踩下其附近地面上的圆形按钮或是拉下天花板上挂着的机关；虽然也可直接用剑将尖刺机关挨个拆掉，但很费时间，会影响到过关评价。另外后期还会有铁球掉下，跳起挂在栏杆上或是一直向前冲刺并躲到下一个平台就里侧即可。


↑拉下锁环即可打开开关。

●**BOSS战技巧：**又是一傻大个，不过攻击还是很强劲的，不要轻视对方。BOSS的弱点在头部，可站在中间跳起用剑斩也可跳到两边的墙壁上用枪射击。其一开始就会双手砸向中间的地面并形成两道贴地冲击波向两边放射，对付这种攻击需要提前冲刺到两侧再跳到墙上进行躲避。上方会不断有石块掉下，注意别被砸到了，同时及时清理掉落在地上的石块（清理掉一侧就行）。BOSS的单手攻击比较好躲，看到其要发动攻击前面向这只手冲刺到最边上即可。


↑对付这招只需及时跳到墙上。

完成上述两个附加任务后就可以接着挑战剩下的四位斗士了，GO ON!

任务 しせつの无力化

难度天气	雷雨
关卡所在区域	じば くいき
BOSS	ミノ・マグナクス

●**关卡要点解说：**本关前期要注意的主要就是场景中会有一些红色和蓝色的装置，进去后ZERO身上也会带上相应颜色的光球。其实这两种颜色就相当于正负两种电极，游戏中会在空中飘浮着不少红色和蓝色的小球，与ZERO身上带同种颜色电的小球会被排斥，带不同色的小球则会被吸引过来，注意一定别被碰到了，否则会发生爆炸损失相当的HP。而这些电极对ZERO也有同样的作用，并影响到ZERO跳跃的高度。关卡后半段主要是跳跃技巧的掌握，小心别从绳索上掉下。



●**小BOSS战技巧：**比较简单的一战。小BOSS蜘蛛会一直在天花板上左右移动，攻击方式主要有两种，一是用电将地板吸上来，一是从身体中间放出数个小蜘蛛。利用EX技ショウエンガ的对空效果会比较快速，如果用冰属性的EX技ヒョウゲッジン的话会因为属性相克造成较大伤害，但必须先完成任务「テキ部隊のセンメツ」。



●**BOSS战技巧：**此战并不难打，BOSS的弱点在其头部。当其在地面上时靠近用剑发动蓄力斩即可，其跳跃的前兆比较明显，可趁其跳起时从下方冲刺穿过，同时蓄力返回可重创落地的BOSS。注意别被其抓住，否则被附上电极后打起来就很麻烦了。之后其会将身体分成数块，首先是两只腿的攻击，由于腿是跳跃过来的所以只需看准其向上跳的时机从下方冲刺就可躲过，注意有两只腿需要闪避，接下来的身体就好躲的多了。此外它还会从地上吸引垃圾，别被上升的垃圾碎块砸到，等垃圾块集到足够大时会被其打碎，跳起躲开这些碎片。同样EX技ヒョウゲッジン对其有特效。胜利后获得EX技トラクターショット。


↑看准机会从腿下冲刺过去。

任务 テキ部隊のセンメツ

难度天气	雪天
关卡所在区域	コールドスリープしせつ
BOSS	フェンリー・ルナエッジ

●**关卡要点解说：**本关中有不少雪，可用火属性的EX技将其融化。在通往小BOSS战的房间前推荐走下面的那条路，将雪融化掉后出现入口。进去后会遇到一个顶着磁卡的敌人，用拳套可将磁卡夺过来。干掉小BOSS后继续前进会看到有一个被封住的门，使用刚得到的磁卡可打开这扇门，进去后得到一套副装甲。后期出现的精灵会附身在船舱身上进行攻击。


↑在这用拳套从敌人身上得到磁卡。

●**小BOSS战技巧：**敌人悬在半空中不动，正方形的身体上下左右各有一个炮口，我们要做的就是将这四个炮口全部破坏掉。BOSS只有一种攻击方式，就是随机从一个炮口发射8个连续的机器齿轮，可用剑斩碎。推荐保留之前用拳套从爪子状敌人身上得到的武器，打起这些齿轮来非常好用。



●**BOSS战技巧：**比较讲究操作技巧的一个BOSS，最难对付的是其空中三连击，对付这套攻击



↑BOSS二连击的躲避比较考验技巧。

在第一招时可从其身下冲刺突破，然后马上往回冲刺可躲过第二招，接下来在墙边原地跳起即可，比较考验玩家的操作能力。当其在地面时还要小心其冲刺攻击，需要及时闪开，想保险起见的话就拉远了用枪射击吧。当其分出冰雪分身后，可马上冲刺过去使用EX技ショウエンガ破掉并形成打击。当其发出上下两段冰刃的话最好的情况就是站在其身旁了，離远的话就利用跳跃躲避吧。如果是变成椭圆球的话看准其落点提前闪开就行，不过需注意由于地面上结冰了，所以移动时需要考虑到这一要素。胜利后学会EX技ヒョウゲッジン。

任务 ドリル型センスイカンのテイシ

难度天气	雪天
关卡所在区域	しんかい
BOSS	テック・クラーケン

●**关卡要点解说**：这次是在水下，操作上得尽快适应。前半段需要在140秒时限之内通过，看见路口一直往下跳即可，分支路线很少。水中的敌人较多，需要注意虫一样的敌人，其身体会慢慢变大，大到极限后就会四散发出钉子进行攻击。

●**小BOSS战技巧**：还是那条飞龙，这次变成冰属性了。攻击方式上唯一的变化就是将上次的发射电击弹改成喷冷气了。冷气会从近到远逐渐扩散，碰上的话就会给冻成冰块，冷气攻击的后半段会形成六个小碎块快速射过来，如果站在其前方的话单用一段跳是极难闪开的。所以最好的办法就是在其准备喷冷气前躲到它身下就可高枕无忧。


↑站在此处就不用担心被攻击到。

●**BOSS战技巧**：似乎ZERO系列中但凡出现在水下场景中的BOSS都比较菜，这次的テック·クラーケン也不例外。当其躲进黑色布袋中的时候，要多移动，这样就不会被其突然钻出攻击到。当其快挂时会使用大范围冰系魔法，从天上降下数枚冰块，虽然不难躲，但由于之前会有强烈闪光，可能会造成暂时的视觉迟钝。只要尽快攻击BOSS一般它是没什么机会发此招的。对付它最好使用火属性的EX技，平常跳动时注意随时蓄力即可。将其击败后获得EX技アイスジャベリン。


↑BOSS钻进黑布后需随时保持移动。

任务 セキュウリティシステムのハカイ

难度天气	晴天
关卡所在区域	生きた都市
BOSS	ブーラブラ・コカペトリ

●**关卡要点解说**：本关对跳跃的要求很高，有很多针刺地形，掉下去就直接光荣。另外还有几处场景中有许多移动的方块，跳跃时千万注意别被方块挤到墙壁上，否则一击死。前面有方块的场景方块移动速度很快，如果想一气呵成跳下去的话很考验玩家的瞬间反应能力；后期的方块移动速度虽然稍慢，但对跳跃的要求同样不小，一定要小心。

●**小BOSS战技巧**：这次的小BOSS战要对付的是8个没有攻击判定的开关，将之全部破坏掉即可。会有一定数量的各种杂兵出现，只需尽快将可发射跟踪星星的飞行器干掉就行，非常容易。

●**BOSS战技巧**：对方是一只鸡（……），不难对付，但其攻击方式比较多，注意躲避。首先其一般会原地跳起并放出六片羽毛慢慢飘落，可尽量靠近它拿剑猛砍，不会被羽毛碰到。其在地面时会连续喷出一团气，跳跃即可躲开，万一碰到的话会暂时"石化"，快速按键即可解除石化。如果是冲刺攻击就需要提前跳起闪避了。既然是鸡，当然会"下蛋"了，不过下的可是炸弹，虽然可以用剑砍碎，但一开始射出来时是很难砍掉的，需要先退后闪避。最后它会跳到空中放出数颗绿色的小球，此时ZERO无法移动，趁机看看上面绿色小球的分布，一定有一处是有较大空隙的，"定身"解除后马上向该处冲刺即可成功躲开。胜利后获得EX技タイムストッパー。


↑对方有石化效果的攻击得躲开。

将八斗士全部解决掉后发生剧情，敌人的"ラグナロク作战"发动成功，因此我们需要深入大型传送装置内部作战。

任务 附加关卡三

难度天气	无
关卡所在区域	ラグナロクせいぎょしつ
BOSS	クラフト

●**关卡要点解说**：没有需要特殊说明的地方，只需记住移动平台是可以跳到其下面抓住把手进行悬挂的。不过在操作上一定不能疏忽，按照下键加跳跃、马上按上键的节奏就行。

●**BOSS战技巧**：这次的对手还是クラフト，与之前相比，这次各项攻击在节奏上都变快了不少，近身连续剑砍的话很难"顺便"解决掉其发出的所有导弹。另外他发射激光的招式也新增一招，就是朝向斜下的射击，由于射击持续时间很长而且クラフト会边发射激光边冲刺过来，所以务必提前跳开，否则单用一段跳肯定无法避开，当然用二段跳的话就是两码事了……

任务 附加关卡四

难度天气	无
关卡所在区域	大型传送器
BOSS	？？？

●**关卡要点解说**：ZERO首先会降落在一个房间中，需要通过该房间中的四个门前往四个不同的区域，在最底部用拳套将四个开关全部拉出再回这进行BOSS战。下方那个门路上的方块需将敌人打爆后引发爆炸加以破坏，脚下的方块可利用EX技能ツイバンゲキ跳起在空中按下加B将敌人戳下去引发爆炸。

●**BOSS战技巧**：无名，但不是小卒。其主要攻击方式是悬在中央半空中转圈式发射子弹，一边躲避一边攻击其本体即可。之后其会躲起来并有两种攻击方式，一是露出单个小方块，看到后马上攻击即可；另一种则是从上到下依次出现许多小方块，每个小方块都会发射一颗子弹，单纯躲避是很难全部闪开的，最好的方法就是以攻为守，第一时间将小方块全部破坏掉，这里需要灵活利用多项EX技能，尤其是ショウエンガ和ヒョウゲッジン。


↑必须第一时间将它们破坏掉。

任务 プログラムのハカイ

难度天气	无
关卡区域	传送がいせんの中
BOSS	？？？

●**关卡要点解说**：要点仍然在于跳跃，注意空中的发电装置是不可破坏的，需要利用其在发电方向上的间歇性空袭通过。

●**BOSS战技巧**：敌人是个绿色的大型圆球，这次的舞台很小，只有两层平台可供ZERO容身。一般情况下BOSS会沿着两个平台移动，小心别被其碰到并抓住机会进行攻击。此外对方还有两种攻击方式，一是分成四个小圆球，建议跳到上面的平台上很容易就能够利用跳跃躲避了；另外一种则是发出三个扁平球慢慢飘移过来，站在原地用剑砍就能将这些东东打退。另外BOSS在后期的移动速度会越来越快，注意提前跳跃躲避。


↑站在上面的平台可轻松躲过。

任务 ラグナロク・コアのテイシ

难度天气	无
关卡区域	ラグナロク中心部
BOSS	ドクター・バイル（变身前后）

●**关卡要点解说**：敌人大型飞行器ラグナロク升空后对地面发动了猛烈的攻击，ZERO杀入飞行器中心与宿敌ドクター·バイル展开最后的死斗。之前就遇过一番的八斗士照例会再次出场找揍，有了前面的经验相信现在更加没什么困难了吧？每打败一个斗士可以获得一定数量的补血道具。前进到最深处就是与ドクター·バイル的最终BOSS战了。

●**BOSS战技巧（变身前）**：第一形态的ドクター·バイル比较容易对付。虽然其攻击方式非常多，但大多很容易躲过。如果是发射一串紫色子弹的话躲到其身体正下方即可没事，如果是召唤N把短剑进行地毯式轰炸仍然只需冲刺躲到其身下即可。对付他的窍门在于只要其一现身就马上利用EX技ショウエンガ的对空特性发动攻击，这样可提前打消掉其许多种攻击。该BOSS最为BT


↑站在此处不会被子弹攻击到。

的一种攻击方式就是召唤前作中的BOSS们上来招呼ZERO了，这些家伙会轮流在两边登场，虽然熟悉前作的朋友倒可以轻松躲过，但如果是初次接触本系列的玩家则可能会措手不及……此外当其血变黄后有可能回复HP的，但只要玩家攻击够快，就不会给其这个机会了。



↑对方可以召唤前作BOSS攻击……

●**BOSS战技巧（变身后）**：似乎ドクター・バイル这个老白痴每次的最终形态都会占到半个屏幕，真是……没品味的家伙。本战最大的难点是必须在120秒之内将其解决掉，而其弱点眼睛位置比较高，还必须得等外面那个东东放下后才可攻击到，所以重点就在于抓住每一次机会发动强力攻击。此战中激光剑除了对付小杂兵之外基本没用，需要注意随时进行蓄力，并跳起用蓄力全满的激光枪EX技进攻，有二段跳的话可轻松一点，不过一段跳只要掌握熟练同样可发动攻击。BOSS攻击方法很多，召唤小杂兵就用剑砍，有一定几率掉下加血道具；紫色子弹直接闪避；如果是数个橙色圆球可先冲到BOSS身前躲避，再一边后退躲避圆球散开形成的小子弹一边跳起攻击弱点；如果是变出许多绿色的网一定不要用剑去砍，否则太费事件，而是应该故意被网住再迅速按键在BOSS眼睛发射橙色激光前挣开，这样等其发射完就可马上攻击；如果是单纯的激光照射光柱是会逐渐下移的，需利用冲刺躲过，之后用剑猛砍其眼睛。只要尽量把握住每一次的攻击机会就可在时限之内彻底做掉ドクター・バイル。



↑这是最好的攻击时机，狂砍!!

随着ラグナロク的坠落，ドクター・バイル的野心也终于以其死亡而彻底终结，围绕ネオ・アルカディア而展开历经百年的战争也终于告一段落，然而在这场旷日持久的战争中始终站在人类一边，为守护人类而与同类一直不懈作战的ZERO却在最后一战中失去了音信，ZERO死了？！再也无法联络到ZERO的雪儿不禁跪在樱花树下痛哭失声，最后雪儿终于重拾信心期待着与ZERO的再次重逢，因为ZERO离开前曾经说过最好的伙伴在于相互间不变的绝对信任，"我相信你，所以也请你相信我！"……

通关后的奖励

以任意难度通关一遍并在出完工作人员名单后储存记录，再选择该记录重新开始游戏的话就能够之前获得的所有芯片、水晶数量、合成得到的特殊装备、精灵等级、评价、副装甲（サブタンク）及习得的EX技能。

迷你游戏

通关一次后会追加迷你游戏エルフチエイス，在该迷你游戏中，A键是跳跃，B键是用电筒照射（有一定持续时间）。ZERO要做的就是不断用电筒的光线将精灵往右赶，并在60秒之内将其赶到最右边有阳光照射的地方即可。争取在最短的时间内达成吧！

困难模式

以普通难度打穿游戏一次并储存记录，重新开始游戏时就可以选择困难模式ハードモード。在该模式下ZERO的副装甲为黑色，激光剑不能蓄力、不能三段攻击，激光枪只能1段蓄力攻击，不能使用精灵能力，所有关卡中的天气均为难度天气，无法在打败BOSS后习得EX技能。

究级模式

究级模式アルティメット的出现条件为精灵系统达到最高第7级并且所有芯片的拥有量至少为1个。

副装甲收集

游戏中除了最初的红色装甲，ZERO一共可以得到4件副装甲。其中有两件为合成出Sクリスタル这个道具后去基地002号房，并与房内的イロンデル对话，就可以用Sクリスタル和他换取副装甲，一共可以交换两次，也就是说至少要合成出两个Sクリスタル。另外两件副装甲是在完成任务时获得的，具体入手方法请参看攻略正文。



【全特殊装备合成方法列表】

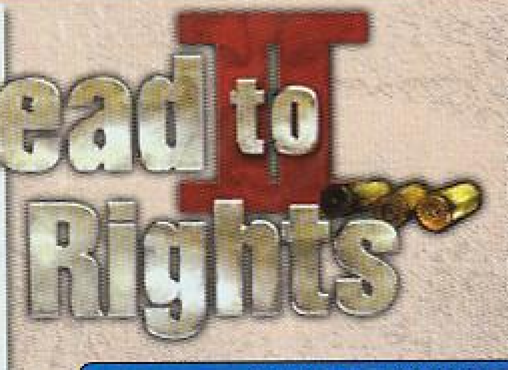
装备名称/头部	所需材料	功能说明
オートチャージ	バリアント・ミシル、サンドーザー、ライケン、ライケン	自动蓄力
オートリカバリーLV1	ポッポラン、バリアント・フェンダー	站立不动时自动回复，每4秒回复1格HP
オートリカバリーLV2	ポッポラン、バリアント・フェンダー、アークキャノン	效果同上，每3秒回复1格HP
オートリカバリーLV3	ポッポラン、バリアント・フェンダー、アークキャノン、パンテオン・コーブス	效果同上，每2秒回复1格HP
クイックチャージLV1	ビームウォーカー、R・Bキャノン	蓄力时间缩短
クイックチャージLV2	ビームウォーカー、R・Bキャノン、ヒキャルニョスB	效果同上，更快
クイックチャージLV3	ビームウォーカー、R・Bキャノン、ヒキャルニョスB、サーペント・ギア	效果同上，最快
ウェポンプラス	ボンセクト、ボンガル、バリアント・ファイア、トリアフォルマ	限制弹药类武器弹药上限加1
オートフィリング	ボンセクト、モルグール、グラシャール、メカメゾン	经过一段时间自动回复限制弹数武器的弹药数
ガラクタヘッド	ガラクタ、サーペント・ギア、グラスキャノン	与ガラクタボディ、ガラクタフット一起装备可使攻击力2倍、防御至半减

装备名称/身体	所需材料	功能说明
アブソーバ	アクスロイド、ジャイロアタッカー、セラミカルチタン	受到伤害后不会后退
エクステンド	ボマイダー、ヘックリスタ、エレデサーダー、セラミカルチタン	受伤后的无敌时间延长
ローリング	モールロイド、ランブロートX、デリーボム、セラミカルチタン	空中/冲刺时，上/下按B键可发出旋转斩
イレイス	イー・レーザー、ミエクラバンB、ミエクラバンR、セラミカルチタン	可以用剑砍掉敌人的能量弹
リフレクト	ジャイロアタッカー、リフビーマー、セラミカルチタン	可用剑将敌人的能量弹反弹
ストロング	ガン・ガ・ガーン、セラミカルチタン	尖刺和岩浆等必死地形效果改为减少HP
ストロンガー	ガン・ガ・ガーン、メカメゾン、セラミカルチタン	效果同上，所受伤害减小
ストロンゲスト	ガン・ガ・ガーン、メカメゾン、ニドバルーン、セラミカルチタン	效果同上，所受伤害更小
エルフ	ブアエルフ、メットール、ビーネラン、セラミカルチタン	精灵的等级装载总额上限+1
ガラクタボディ	ガラクタ、Sクリスタル、ガン・ガ・ガーン、セラミカルチタン	效果同ガラクタヘッド，需套装

装备名称/脚部	所需材料	功能说明
クイック	ケルベロスX3	使ZERO的行走速度稍微加快
ダブルジャンプ	ファイタル、ガン・ガ・ガーン、ジャイロキャノンH、キャノンホッパー	二段跳
スプラッシュジャンプ	クリオネオン、ヤドカロイド、メデュホッパー	装备后可在水面上进行跳跃
スパイク・タイプI	ニドバルーン、クロスパイン、クリオネオン	冰地上移动时不会滑动
スパイク・タイプW	バリアント・クロウ、ポップラン、グラスキャノン	不会受到风和磁力等地带的影响
フロッグ	マグネバーN、マグネバーS、ケロッシュ	从墙壁上滑落的速度降低，效果同ANIMAL系精灵LV2
ガラクタフット	ガラクタ、ボマイダー、ビームウォーカー、モールロイド	效果同ガラクタヘッド，需套装

装备名称/芯片	所需材料	功能说明
Sクリスタル	ファイタル、メカメゾン、バリアント・ファイア、セラミカルチタン	合成后与基地002房间的イロンデル对话进行交换可获得サブタンク，最多可换两次
ガラクタ	除上面介绍的组合以外的任何组合	合成ガラクタ套装的必备材料





Jack Slate又回来了，带着他的忠犬Shadow，当然也带着他那火爆依然的脾气。这次他接受的任务是关于一个著名法官被绑架的案件，随着调查的深入，Jack发现整件事情的内幕比起他想象的来还要复杂。在红颜知己露比的帮助下，Jack一步一步地走向案情的真相……

PS2	本刊译名：脱狱潜龙2			
动作冒险	NAMCO	2005.4.12	49.99美圆	106KB
	DVD-ROM	美版	1人	17岁以上

□文责/行桑

CHECK 1 基本操作

左摇杆……人物移动	右摇杆……视角控制/切换目标
十字键上/下……切换枪械/爆炸物	十字键左/右……切换武器种类
×……射击	□……爬上障碍物/挟持敌人
○……翻过障碍物/缴械	△……发动子弹时间
L1……下蹲	R1……锁定敌人
L2……召唤Shadow	R2……贴墙

CHECK 2 画面表示



屏幕左上角的三条计量槽表示了主角当前的状态。最上面的绿色槽表示主角当前的体力，如果下降到0当然就是Game Over啦。体力可以通过拾取医药包来补充。中间的蓝色槽表示防弹衣的耐久度，当主角身上带有防弹衣的时候可以减轻受到的伤害（注意并不是穿着防弹衣就不会损失体力，而是所受到的伤害会按比例减小）。在游戏中也可以捡到防弹衣。最下面的黄色槽是主角的能量槽，当主角使用各种特殊动作时，例如发动子弹时间、召唤Shadow、挟持敌人等等，都会消耗能量槽。能量槽会自动缓缓回复。屏幕左下角则表示主角当前所使用的武器以及剩余弹药数量。当主角锁定一个敌人时，敌人的体力会在屏幕右上角以红色槽表示出来。

CHECK 3 子弹时间

按下△键主角会做出飞扑动作，如果按住△键稍长一点时间便可以发动子弹时间，此时时间流逝减慢，主角可以更方便的射击周围的敌人。发动子弹时间需要消耗能量，如果能量消耗完或者再次按下△键，子弹时间就会停止。

CHECK 4 翻滚和攀爬

对于较低的障碍物主角可以翻越而过，按住□键主角会爬上去，按住○键主角会翻滚而过。





CHECK 5 锁定和射击



按下R1，主角会自动锁定最近的敌人。如果想要切换锁定目标，只要推动右摇杆就可以了。被锁定的敌人身上会出现一个准星，根据主角与敌人之间的距离以及主角所使用武器的精准度，准星的颜色会有所变化。绿色表示主角与敌人非常接近，能够最大程度的造成伤害；橙色表示距离较远，主角的射击可能打偏；红色表示距离相当远，不能造成有效的伤害；灰色表示敌人与主角之间有障碍物隔挡，完全无法击中敌人。锁定敌人后，按×键射击。主角可以同时携带数种武器，按十字键的左或右方向切换武器种类，按十字键的上或下方向切换枪械和爆炸物。

CHECK 6 Shadow

在游戏过程中，主角的忠犬Shadow会给玩家提供很大的帮助。按下L2键召唤Shadow，它会自动攻击附近的敌人直至将其杀死，并将他掉落的武器带回来。召唤Shadow会消耗能量，如果能量耗尽Shadow就会停止行动并回到主角身边。

CHECK 7 贴墙



靠近墙壁并且按R2键，主角会紧贴墙壁。此时推动左摇杆的左或右方向就能挪动身体，移动到墙角时可以探头观看墙后的敌人，同时也可以锁定并且射击敌人，当敌人被杀死之后主角会自动返回墙壁后面。想要离开贴墙状态，只要将左摇杆推向与墙壁相反的方向就可以了。

CHECK 8 缴械



靠近敌人按○键，可以将他缴械并击倒，同时获得他的武器，并补充能量，在缴械过程中推动左摇杆的不同方向，主角可以做出几种不同的缴械动作。要注意的是如果刚对某个敌人使用了缴械动作，那么附近的敌人很可能会有所防范，此时就不能成功缴械了，所以此动作不能在短时间内连续使用。



CHECK 9 挟持敌人



靠近敌人并且按□键，主角会将他抓住并且挡在身前作为"人体盾牌"。此时主角仍然可以移动或射击。经过一段时间之后主角会自动杀死被挟持的敌人，或者按下△、○、□其中之一就能即刻将他杀死。挟持敌人需要消耗能量，而且同样不能在短时间内重复使用。

CHECK 10 视角

推动右摇杆可以控制视角，按下右摇杆可以将视角回中。由于本游戏自动视角控制得不是很好，所以应该多多利用视角回中的功能进行调整。

CHECK 11 气罐

在游戏中主角可以拾取燃气罐，将武器切换至气罐，然后锁定敌人并按×键，主角会将气罐扔向敌人。此时再按下×键开枪射爆气罐便可将敌人消灭，对于隐蔽在障碍物后的敌人非常有效。

Blue Fly Night Club

一开始就是激烈的枪战，毫无舒缓的余地。赶快借助附近的木台掩护（按L'蹲下）并消灭房中的几个敌人。另外要注意的一点是主角弹药有限，应该及时拾取被杀死的敌人掉落的武器进行补充。如果掉落的武器长时间没有被拾取的话就会消失。拉下左边墙壁上的开关打开出口，又会出现一些敌人。房屋中央的招待台后有个医药包。

从出口的通道出去，一路都会有敌人拦截。为了减少损伤，在每个拐角处都应该尽量使用贴墙的动作，观察清楚拐角后的形势再做行动，否则一头撞进数个敌人的包围中就不妙了。在下一个装有彩灯的房间中的敌人数量不少，不要贸然冲入。利用墙角的掩护消灭一些敌人之后再小心进入。在遭到敌人夹击的时候，发动子弹时间可以很有效的打开局面。这个房间中有手持霰弹枪的敌人，千万不可与他们贴身对射，应该拉开距离解决。在门左边的角落中有一个气罐，别忘了带上。房间中还可以找到医药包和防弹衣。

消灭厕所中的敌人，并且打破窗户跳到室外。这里有三个敌人出现在巷子尽头的铁丝网后面，硬干的话损失会很大。借助垃圾箱躲避，然后将气罐扔向敌人并且引爆就可以轻松干掉他们了。顺便拿起旁边的气罐和铁丝网附近的防弹衣，从右边的窗户再跳入室内，经过二楼的一段走廊之后开门到楼下。



在有T形台的房间内敌人数量颇多，而且没有有利的地形作为掩护。可以先躲在门口召唤Shadow，让它先杀死几个敌人之后再冲进去，别忘了利用子弹时间来有效地打击敌人。战斗结束之后在房间内也可以找到防弹衣和医药包作为补充。

接下来的房间会出现手持轻型冲锋枪的敌人，小心寻找掩护与他们作战，这里还有一个气罐。下一个有T形态的房间内可以找到医药包，消灭所有敌人之后出口便自动打开了。在通道中可以找到医药包，靠近出口右边的小房间内还有防弹衣。

来到楼上的大厅，马上躲到右侧的柱子之后，并消灭迎面冲过来的敌人。在这个大厅里可以找到气罐。按下右边小房间内墙壁上的开关打开出口。在这个房间的出口处，门后有几个敌人，由于视角限制很难在门外攻击到他们，但如果直接冲进去的话又会损失大量体力。这里有一个小技巧，就是发动子弹时间直接跳入门内，并且在跳跃过程中锁定并杀死敌人。这里有医药包。

沿走廊来到制作室，消灭敌人后在角落的桌子上拿到钥匙卡，附近还有医药包补充。接下来马上又出现了数个敌人，赶快躲到柜子后面与他们周旋。回到通道中，用钥匙卡打开门进入摄影棚。摄影棚中的地形比较复杂，最好在门后隐蔽好然后放狗消灭一些敌人之后再进入。在这里可以找到防弹衣。从角落的门口出去到楼上的控制室，能找到医药包和气罐。从另一边回到楼下，并进





入新打开的出口到停车场。

接下来是徒手作战部分。连按□和×键能形成连续技，例如×××、××□、×□、□□、□××等等。△键是防御，防御需要消耗能量。○键是擒拿敌人并将他直接杀死，注意这一招也不能短时间内连续使用。敌人往往只会守住自己的位置，只要不太过靠近他们便不会主动过来，利用这一点可以站在远处放狗，轻松的解决战斗。对于手持武器的敌人一定要优先干掉。路上会找到一些医药包和防弹衣，好好利用吧。通过这一段之后，就进入了本关的Boss战。



Boss战在停车场中进行，身后左右两边的小房间和前面空地上都摆放着不少弹药可以用来补给，右边的小房间内还有医药包和防弹衣。Boss会站在停车场的对面，一般不会主动接近。这里的杂兵是不断出现的，所以除非他们过于接近，否则不要在他们身上浪费子弹，锁定Boss即可。Boss最有威胁的攻击方式是投掷手雷，即使躲避在掩体后面也会被炸到，伤害巨大。一旦发现他投掷手雷就要马上躲开，不要在一个地方停留过长时间。这里四处散落着很多气罐，用来攻击Boss是最合适的。另外还有一点需要注意的是当Boss受到一定程度的伤害之后他的体力槽会变成灰色，此时攻击他是无效的，不要浪费弹药了。

Ice Rink





一开始躲在车后面放狗就可以解决掉场地中央的几个敌人。在这个场景中，打爆汽车可以炸死附近的敌人。当然爆炸也是可以伤害到你自己的！所以如果看到一辆车快要爆炸就要赶快躲开。寻找掩体的时候，也尽量使用垃圾桶、木箱等比较安全的地方，尽量不要躲在汽车后面。这里出现了投掷燃烧瓶的敌人，燃烧瓶直接命中的伤害不大，但是落地之后还会持续燃烧一段时间，一定要尽量避开火焰，否则会损失大量体力。接下来的通道中有较长一段距离无法得到补给，应该谨慎为上，一旦有机会就利用Shadow来干掉敌人，减少自己的体力损失。

从堆放着木箱的地方翻过矮墙，再往前走不远可以找到一个医药包。进入室内之后，前面的台子上可以找到燃烧弹，左边的房间内还有防弹衣，接下来从房间右边的门进入通道中。在这样的场景中前进时，尤其要注意拐角处躲藏的手持霰弹枪的敌人，经常在你刚一拐弯的时候就贴身给你来一枪，威胁极大。所以在拐角处应该多多观察，如果发现有敌人的话就要发动子弹时间跳过去。经过澡堂，一路来到体育场旁边的控制室，找到一个医药包。按下墙壁上的开关之后身后会出现大批敌人，消灭他们之后再原路返回去，沿着新打开的门进入下一片区域。

从通道出来之后门口就是一个汽油桶，被敌人射击的话就会爆炸，所以千

万不要停留在门口。发动子弹时间从高处跳下，因为有一个相当大的跳跃落差，所以子弹时间能持续很久，争取在这个过程中将下面的五个敌人全部击毙。在这里角落的隔间中可以找到防弹衣，并且爬上放防弹衣的桌子，打破窗户跳出。在机房中同样摆放着一些汽油桶，机床如果遭到攻击的话也会爆炸。注意自己的位置，不要被波及。到上面的控制室拉下开关之后再从出口离开，途中可以找到一个医药包。

South Star Bar

又到了肉搏关卡。这里仍然要特别注意手持木棍的敌人，他们往往无视主角的攻击，只顾蒙头挥动木棒，如果硬拼的话就是两败俱伤的局面。最好还是用Shadow来解决，或者使用擒拿技（○键）。在这里可以得到的武器包括碎酒瓶和木棒，好好利用。在酒吧中打破左边挡路的灰色木板继续前进，在后院可以找到医药包。到车库内拉动开关，再回到后院从刚打开的门过去。从出口离开之前可以在附近找到防弹衣。

回到枪战部分，接下来的区域有不少摩托车可以引爆，小心不要被波及到。这里要随时注意附近楼房中和围墙上出现的枪手。绕到另一头上台阶之后眼前就是两个油桶，不要被炸到！拾到医药包后，来到一个中央有水池的庭院。将这里的敌人消灭掉之后会有敌人从一侧的铁门后出现，此时就可以从他们打开的铁门进入，上楼梯到二楼了。在二楼的控制室拉下开关打开庭院的出口，并且可以获得防弹衣。庭院中又会出现不少敌人，可以从窗口直接一跃而下并且发动子弹时间将他们一一击毙。





从庭院出来，引爆下面的摩托车炸死附近的三个敌人，并从栏杆跳下。这里的敌人都是三五成群的出现，一定不能贸然往前冲，要步步为营，随时注意找好掩体，同时提防来自高处阳台上的冷枪。多多利用爆炸物，一次消灭数个敌人。沿通道走到尽头后，爬上箱子，从放置着一间防弹衣的地方爬过围墙的缺口来到废弃火车车厢停放场。这里杂乱地堆放着很多车厢、木箱，利用它们的掩护消灭众多敌人。其中一节车厢中可以找到医药包。经过一条狭窄的通道之后，右边有一扇锁住的大门。绕到另一边的角落，从几个叠放的木箱爬上顶部，然后跳上旁边的火车车厢（按△键跳过去），再从车厢上跳到控制室，拉下开关打开下面的大门。来到一片比较开阔的庭院之后，从左前方的小商店进入，拿到防弹衣后再从旁边的门出去。接下来的场景是在一片庭院之中，要反复搜寻各个角落，消灭所有的敌人。最后才能打开一扇通往二层的门，找到被绑架的法官。



又到了徒手作战时间，比起枪战来难度应该小一些吧。一路追踪本关的Boss，打倒所有拦路的敌人。重新回到枪战部分之后，要注意这一段路程中的爆炸物（车辆、油桶等等）非常密集，千万小心在战斗的过程中不要被炸到，并且多多利用它们来一次消灭多个敌人。Boss会沿着本关我们曾经走过的线路一直往回逃窜，赶快追上去吧。最后在本关开始时的酒吧中展开了Boss战。

比起之前的流程来，这场Boss战的难度有很大的提升。酒吧中没有什么特别好利用的掩体，而敌人会不断地疯狂出现，并且会使用燃烧瓶。舞台上有张小桌可以躲避一下，不过也不能停留太长时间。应该灵活地跑动，在吧台、台球桌等掩体后面隐蔽，伺机攻击Boss。这里仍然可以找到一些气罐，一定要确保用它们命中Boss，使Boss产生硬直之后再用枪械猛攻。房间四周还散落着医药包和防弹衣。子弹时间是取得胜利的关键，看准时机发动，争取每次能解决掉三个敌人，打出空当来之后再猛攻Boss。

Old Church

这里场景狭小，四周的建筑非常拥挤，不会有太多与敌人拉开距离的机会，所以应该多使用近距离威力大的霰弹枪作战。这里的敌人也大部分都是用霰弹枪，击毙之后就可以获得他们掉落的武器，所以不用担心弹药不够。两侧的小屋上也会出现埋伏的敌人要小心。沿路一直来到最尽头的控制室，拉下开关打开铁门，并得到燃烧弹和防弹衣。



从刚打开的门来到二楼。越过栏杆一跃而下，在空中发动子弹时间并打爆下面院子里的摩托车可以迅速解决掉所有的敌人。在这里的一个房间内找到钥匙之后，再按照原路一直返回到本关最开始的场景。注意这一次通路两侧的小屋内会忽然出现多个敌人，要提前做好准备，以防被夹击。

接下来要保护露比打开保险箱。说是保护，其实基本上不用管她，只要专心消灭敌人就可以了。这场战斗非常激烈，不亚于Boss战。敌人一共有三波攻势，正面的大门和左右两边的高台上都会出现敌人。这里可供利用的掩体有正面舞台上的电视机，和右侧摆放着医药箱的小角落。不过也要注意敌人投掷的燃烧弹。霰弹枪在这里派不上太大的用场，可以多用远距离精准射击的武器吧（比如微型静音冲锋枪）。房间里共有两个医药包、一件防弹衣和几个燃烧瓶。

Black Dragon's Lair

一开始在码头上的敌人不会造成太大的麻烦，注意移动射击就可以了，霰弹枪是这个场景中的主要武器，多用翻滚跳跃动作迅速靠近敌人之后将其一枪击毙。从放有医药包的地方翻过矮墙，打爆了望塔附近的油桶并且炸死附近的敌人。进入室内之后敌人的火力相当猛烈，每当进入一个房间之前最好先仔细观察好地形，寻找有利的地势。开始的大厅二楼可以找到手雷。然后从大厅一楼左前方的通道来到电影放映室，在下一个房间的屏风后面可以找到防弹衣。接下来再上台阶从大门进入，很快就来到了本关的Boss战。

这场Boss战与之前的没有太多差别，不过杂兵一般不会主动接近过来，所以难度方面可以说稍微小一点。房间中摆放有威力强大的自动冲锋枪，不过位置比较靠近敌人，想要拿到的话可能会付出不小的代价。想稳妥一点的话，多多利用之前得到的燃烧弹，命中Boss之后他往往会站在原地不动，而受到持续的伤害。连续使用四五个燃烧弹，他就只剩下半条命了。



Harbor

一开始又是肉搏关卡。敌人的AI真是有问题啊，只要稍微保持一点距离似的，他们就老老实实的被殴死，真是……

打碎挡住通道的木板，进去之后再消灭几个敌人，回到枪战部分。随着游戏的进行，敌人越发的密集，场面更加火爆。多用跳跃来回避敌人的攻击，同时利用掩体仍然是保命的不二法门。从右边角落的木箱处翻过矮墙，顺路到尽头找到开关升起外面的集装箱露出房门，并且在附近还可以捡到医药包。经过





通道，在一个房间的桌子上找到钥匙卡，然后继续向前回到了曾经到过的大厅，捡起防弹衣。角落中一扇本来被锁住的大门已经打开了。到下一个房间之后，用钥匙卡打开写有A1的大门继续前进。





经过通道，在下一个房间中消灭敌人之后一扇黄色的门自动打开，经过它来到挂满猪肉的冷藏库。再穿过几道黄色的门，最后一个房间中摆放着数个油桶，小心不要被炸到。来到仓库区，从左边的门上台阶到二楼，打爆油桶炸开障碍物后进入控制室，按下开关打开楼下通道的门。从刚打开的门进入，穿过通道后从木箱堆放的地方跳过铁丝网，继续找到一个控制台，打开另外一道门。来到一个停放着一辆白色大卡车的院中，消灭敌人之后从右侧的门进去，在房间最里面的角落找到开关，打开旁边的门找到钥匙卡。然后沿着来路一直返回找到写有B2的大门。用钥匙卡打开门离开这里。

沿路向前走并右拐之后，右边高处一扇白色的门被敌人打开了。冲进去到办公室，在书柜之间与众多敌人进行一场乱哄哄的枪战。在最里面的小房间找到开关打开闸门，附近还有医药包和冲锋枪。沿路向前，来到屋顶，打破天窗跳下。经过一番激烈的枪战之后，在道路尽头打爆油桶将墙壁炸开一个大洞，跳下去之后再度回到了停放着白色大卡车的院子，再从之前走过的写着B2的大门离开。

Rooftops

从左前方堆放木箱的地方翻过墙壁，顺便可以拿到防弹衣。一路杀敌，继续找到木箱向上爬，然后从放置着一个医药包的地方翻过栏杆到楼梯上，并顺楼梯向上（向下的话可以找到一些弹药）。在上层可以捡到防弹衣，并打破窗户跳进房中。经过一段走廊后又回到了室外，在出口附近的木箱上可以找到手雷。

跳下天台，利用管道的掩护消灭敌人。在对面的房间内扳下开关之后，再出门上右边的楼梯，从窗户跳入找到另外一个开关，打开楼下的铁门。附近还有一件防弹衣。跳回楼下，进入刚打开的门。这里要特别注意屋顶上和旁边房间里的狙击手。沿着通道找到一个医药包，并跳进旁边的窗口。冲过一段走廊之后再从窗户跳出室外，在对面的房间内可以找到一个医药包，但是角落中有一个手持冲锋枪的敌人，进去的时候要小心。





出门上右边的楼梯，可以看到空中悬挂着一根钢梁。瞄准悬挂钢梁的绳索将它打断，钢梁落下来形成了一条桥梁通往另一栋楼。从左边绕过去，这里地形比较狭窄，障碍物很多，利用shadow攻击敌人比较有效。从左边角落楼梯上的出口离开。

在角落高台上找到开关打开对面的门，再经过一段路之后从有医药包的地方跳出室外。这里会受到直升飞机的拦截，只要被直升机的探照灯照到就会引来猛烈的射击，而且你是无法攻击直升飞机的，所以还是尽快从角落的出口脱离吧。

在外面的桥头遭到了狙击手的封锁，无法走过天桥，所以只能从右边的门进入了。一路杀进去，在摆放着防弹衣的地方穿过窗户，最后来到狙击手们所在的天台上。将他们都干掉之后，打爆附近的油桶将墙壁炸开大洞，然后从洞口出去并跳至楼下，返回到刚才的天桥，现在可以冲过去了。

进门到室内，注意电梯里会出现敌人，提前做好准备。从电梯右边的台阶一直下到最底层，把所有的敌人都消灭掉之后就能打开门继续前进。这里的电梯中同样是会出现敌人的。在走廊另一头的角落可以拿到气罐和医药包。对面的门自动打开了，收拾掉里面的敌人之后穿过阳台进入起居室。在起居室里面的走廊可以找到防弹衣，并且打开旁边的门来到陈列室。再进入有绿色灯光的通道本关见到露比惨遭杀害。沿着来时的路返回并追踪Boss到楼顶的停机坪。

接下来要对付的是直升飞机。在附近可以找到一个火箭发射器，旁边的房门也可以打开并找到一支自动冲锋枪。注意火箭发射器速度较慢，最好在飞机停止不动的时候发射，否则很容易落空。另外直升飞机会不断放下杂兵，瞄准的时候也要注意目标，不要在杂兵身上浪费了火箭筒。这几发火箭筒大约可以对飞机造成1/3的损害，接下来就只能靠其他的武器慢慢打了。如果弹药用完了就从杂兵身上获取。直升飞机的扫射威力极大，如果它开始扫射就应该马上发动子弹事件躲开并且尽快进入旁边的小屋躲避。



Blackjack

从地下停车场突围而出，到对面的控制室按下开关打开出口，并可以得到气罐。再顺着通道来到一扇闸门前，打开闸门的开关就在右边的墙壁上。在下一个停车场的电梯旁边可以捡到防弹衣。这一段路都是单线的，当然还是有大量武装到牙齿的敌人要阻止你的前进，狠狠地教训他们吧。直到来到一条走廊的尽头，从窗户可以看到左边是洗衣房。房门自动打开了，里面冲出来几个敌人。在洗衣房中作战时注意周围的机器是可以打爆的，不要被波及到。在洗衣房中可以捡到防弹衣和医药包。继续顺路找到一个开关，按下之后从另一边的门出去，回到洗衣房，进入刚刚打开的通道。





来到豪华的赌场，这里警备森严，敌人很多，不用说别的了，用子弹解决吧。来到控制室按下开关打开电梯并拿到医药包。回到大厅并找到电梯上楼。踢开右前方的门，来到监视室找到钥匙卡以及医药包，并从另一边的通道回到本层楼开始的大厅中，用钥匙卡打开角落的门。在接下来的区域，对面远处就能看到一张铁门，不过被锁住了。从铁门左边的另外一张门进入，顺路可以到书房，找到气罐和防弹衣。消灭书房中的敌人，并且拿到医药包。接下来从另一边的出口来到下一个房间，按下桌上的开关，再继续从另一边回到刚才的区域，现在正面的铁门已经打开了。进入铁门，左边马上可以找到一个医药包。来到一个办公室，在靠里面的小房间破坏电脑（开枪打坏便可），外面办公室里的电梯便可以运行了（真是奇怪的逻辑）。电梯门一打开马上遭到了敌人的猛烈攻击，赶快找好掩护吧。消灭敌人后从右前方的门进入直到找到开关打开本层开始时大厅中正面的门，进入最后决战。

本战地形是圆形的房间，周围会有不少弹药补给。场景中障碍物很多，一方面能够给主角提供掩护，另一方面也给射击带来了一定的不便。Boss的攻击力不算特别强，只是会投掷手雷要稍加注意。相反四周袭来的敌兵装备的火力较为强大。除此之外与之前的各场Boss战没有太大区别。战斗结束后从电梯上去就能欣赏结局了。



TOP-SECRET 绝对隐藏 秘技天地



打了这么久的354，最好只遇见了一个“2国奇才”，终满了也才是个“无双”，因此发现这条“天下奇才量产计划”的时候真的是欣喜若狂呀。“真无双”的扇子妹妹，我来啦！不过最近值得玩的新游戏还真是不少，大炎之纹章自是不用说，DEMENTO、浪漫沙加、鬼魂力量也都是必玩之作，但我个人最期待的，还是光之力量的复刻版，这款游戏留给了我不少美好的回忆，推荐喜欢战略游戏的玩家们尝试一下。 □责编/龙马

PS2 真・三国无双4

日版 真・三国无双4

★天下奇才量产计划： 在“真三国无双4”中，护卫武将的作用可谓前所未有的重要，能够拥有一个拿扇子的“天下奇才”妹妹可是所有男人的梦想。不过想要遇到奇才谈何容易，能收到一个“一国奇才”就足以让一大票人大念“阿弥陀佛”了，但是现在，随着“天下奇才量产计划”的实施，每个人都拥有8个“天下奇才”的日子已经不远了！什么？你也想加入本计划？那么，来吧！让我们一起喊：天下奇才，GET！

首先，我们要认识的一点就是：游戏中是存在着护卫兵的士官表的。只要掌握了某种线索，那么便可以按照自己的喜好来获得各种类型的护卫兵，而这个线索，就是“时间”！PS2主机的内置时钟是决定玩家得到的护卫兵的类型、初始能力、潜力以及特技，具体操作步骤如下：

1.打开PS2电源，先不要放入游戏碟片，然后进入系统设置画面，年月日部分可以忽视，首先把时间调为24小时制，然后把时间调教到自己希望的时间，例如1：40：18。先不要急着按×键确定，而是要先放入游戏碟片，碟片进仓后等待10秒钟左右，然后在按下×键后立即RESET，时间差尽量要短一些，这样才能保证进入游戏时的时钟设定。

2.进入自由模式，随便选一关，难度随意，注意在选人画面要以最快的速度选择人物，但要注意一点，一定要选择武勋MAX的角色，速度与武勋，这两项缺一不可。速度慢的话会让时钟失效，而武勋不满的话就会与下边的士官表有所差别，因此一定要注意。

3.带上有“推举”能力的护卫兵，因为“有推举能力护卫兵”与“无推举能力护卫兵、不带护卫兵”的士官表是不一样的。

接下来开始游戏，如果之前的步骤没有问题的话，顺利过关后，你会得到一名“天下奇才”的扇子妹妹，重复以上步骤，你就可以拥有由“天下奇才”组成的强大后宫了！如果没有得到的话，应该是由于机器的反应速度与读盘速度不同，你可以参照下面的时间表做出调整，将时钟调快或调慢几秒，例如出现“一国神童 弓”的话就将时间调为1：40：19，“三国奇才 扇”则将时间调为1：40：17，多试几次肯定会得到“天下奇才”！以下是一部分士官表，玩家们可以当作参考：

01:40:29	二国神童	弩	吕数
01:40:28	二国秀才	剑	吕佑
01:40:27	一国神童	杖	洪产
01:40:26	二国神童	杖	闻秀
01:40:25	三国奇才	弩	吕平
01:40:24	二国奇才	弩	陶亥
01:40:23	一国神童	剑	燕华
01:40:22	天下奇才	剑	颜佳
01:40:21	三国奇才	扇	申翠
01:40:20	一国神童	剑	苟佚
01:40:19	三国奇才	扇	潘樱
01:40:18	天下奇才	扇	吕杏
01:40:17	一国神童	弓	洪兴
01:40:16	三国奇才	弓	牛爱
01:40:15	二国秀才	枪	沈卓
01:40:14	一国秀才	扇	荆美
01:40:13	二国秀才	弓	金嫂
01:40:12	二国秀才	弓	吕纱

NGC 火炎之纹章 苍炎之轨迹

日版 ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡

★通关后的追加要素： 追加附加地图。可以观看已收得的我方人物原画。可以欣赏游戏中的音乐和影像。可以和GBA三作联动，增加附加地图，同时可欣赏GBA三作的人物原画。其中封印和烈火是全部人物的，圣魔只有部分人物。可以在开始时选择是乱数成长还是固定成长，前者是火纹系列的一贯设定，后者是按照职业和个人成长率得出的固定结果。会多出一项设置，可以选择是否显示奖励经验值的详细信息。

★锻造出超越限界的武器： 在本作中可以进行武器锻造，而且还有一些BUG可以利用，用极少的金钱就可以制作出令人震惊的神兵利器。首先要选择一把本身有必杀率的武器，比如细身的剑(枪)或是必杀系武器，将其必杀率降到最低，再把重量降至最低，在此状态下进行锻造，这把武器的必杀率就会变为255！有了这样的逆天武器，闯荡MANIA难度也可以笑傲江湖了。不过此秘技会打破游戏的平衡性，影响游戏乐趣，一定要考虑好再使用，切记！

★快速RESET： 在游戏中，只要按住手柄的X键与B键，然后再按下START键，这样就可以进行快速复位了，实在是角色战死沙场、或是在据点内凹点的必备良药！

★游戏中的生理曲线： 本作的角色增加了生理曲线这一设定，生理曲线的变化会影响到角色的作战能力，有高、中、低3种情况：

高：生理曲线在第二条线以上，命中、回避+5

中：生理曲线在第二到第四条线之间，无变化

低：生理曲线在第四条线以下，命中、回避－5

PS 超时空要塞

日版 マクロス

★生命数不减： 在开始画面(进入系统选单之前，按START键画面)依次按右，右，右，上，上，L，L

★所有关卡： 在开始画面按上，下，上，下，L，R，L，R

★最高等级： 上，右，下，左，R，L，L，L

★所有角色： 下，下，下，下，下，R，R

PS2 皇牌空战5 未颂的战争

日版 エースコンバット5 ジ・アンサング・ウォー

“皇牌空战”系列可谓是家用机空战模拟游戏中的王牌作品，本作也继承了系列一贯的超高品质，完美地再现了翱翔于空际与敌人激烈拼杀的空战感觉，是不可多得的佳作。下面来介绍一些游戏中的隐藏要素，希望能为大家带来更多的游戏乐趣。

★新模式登场： 在游戏的剧情模式中，以NORMAL以上难度通过超过27个任务，就会增加全新的EXPERT与ACE难度。

★隐藏机体入手方法： 满足特定条件后，就可以获得隐藏的强力机体，绝对是帮助玩家顺利破关的神兵利器。

机体名	入手条件
X-02	获得除了X-02与FALKEN之外的所有机体
FALKEN	破坏游戏中的5个秘密格纳库

★秘密格纳库的位置：

MISSION12A	沿着开始地点的河流北上，在分歧点向东前进
MISSION12B	“SUBSTATION”的东北方
MISSION16A	北部的野战司令部与西部的野战飞行场中间
MISSION18B	河流分歧点的西北方。
MISSION27	隧道入口附近

PS2 假面骑士 剑(BLADE)

日版 仮面ライダー剣(ブレイド)

又是一部特摄片改编的游戏，虽然有些蠢蠢的感觉，但那种单纯的热血与感动也是游戏的卖点所在。

★出现第四位假面骑士： 在ふういんモード中，使用ライダー、ギャレン、カリス通过游戏，就会出现隐藏的第四名假面骑士レンゲル。

★アルティメットフォーム使用可能： 在游戏的标题画面中，顺序按下×、△、□、○、□、○、×、△键，就可以打开アルティメットフォーム的设定了，可以在1P、2P的对战模式中使用。

PS2 活剧侍道 西部之侍

日版 サムライウエスタン－活劇侍道－

自由式游戏“侍”的最新作品，虽然场景变为了美国西部让人感到有些别扭，但喜欢本系列的玩家依然可以从中体会到乐趣。

★装饰品变大： 在标题画面中，按住SELECT键，然后顺序输入左、右、下、下、上、下、右、右、左，之后你会发现游戏中的所有装饰品都变大了。

★游戏角色造型随机： 在标题画面中，按住SELECT键，然后顺序输入L1、R1、下、上、左、右，游戏中角色的造型就会随机出现。



索尼STR-DB790音频放大器测试报告（追忆版）

游戏玩家当中流传一种说法：玩游戏的人必然喜欢动漫。这虽然只是一个夸张的说法，但是应该说，还是有相当比例的玩家是喜欢动画和漫画的，应该是游戏带他们进入了另外一个天地吧。当然像我这样，因为游戏而慢慢走上玩音响（或者视频）这条路的人，肯定也不在少数。

大学时代开始玩上光碟游戏机的，由于土星上面基本没有带环绕声的游戏，所以当时对多声道系统基本没有概念。创新PCWorks4.1是多媒体音响时代步入多声带领域的第一代产品，无论造型、做工、音质，在现在看来仍然堪称经典，由于宿舍地方有限，加上导师经常神经质地出没，这款产品便成了我第一个目标。（为了这个目标，下了三个月面条，由此在我们班"传为佳话"至今……）



†它仍然可以作为茶余饭后的小点心来品尝。

买回来发现刚好四个床角可以固定四个小卫星箱，另外一个低音炮就放在储物箱格子里面，完全做到了节约空间、掩人耳目的初衷。接上土星玩《骨头先生》就有叶芭瀞那关，虚无浩瀚的星空被再现得淋漓尽致，富有磁性的男中音旁白，仿佛就在头顶"喷口水"，听得我这个菜鸟鸡皮疙瘩掉了一地。至此我终于明白了玩硬件的真谛——每次升级，所有的软件都可以认为是全新的。

后来PS大行其道，到2000年的时候，杜比逻辑环绕声已经多次进入重量级作品，如果再不有所行动，那真的对不起那浪费良久的4只音箱了。由于实在是没有钱买得起昂贵的大块头解码器，所以只好去定做了一块解码板，可以对任何双声道进行强制解码成为杜比逻辑环绕声，并且还有加拿大Qsound公司的虚拟环绕声技术，使只有两只音箱的用户也能得到强烈的后环绕效果（利用心理声学原理）。板子到手以后，用两款游戏进行了测试，效果基本令人满意。一款是带有杜比逻辑环绕的《时空之轮》，在动画和战斗时候的环绕声相当明显，电影感十足；另外一款《放浪冒险谭》，原本只是立体声游戏，但是经过神奇的解码板之后，鬼哭狼嚎的声音，竟然把我们宿舍的一位学习委员吸引得驻足不前，一个下午没去上自习。

现在过了居无定所的日子了，也该好好搞搞自己的爱好了，下面故事才真正开始了：

记得那天是2004年8月的一个周四，天气闷热，我特意请了一天假，以饱满的状态去迎接我期待已久的机器。到中山电子城提货的过程比较顺利，这对于我这个多灾多难的人来说，是多么的幸运啊！（每次家里添置新电器的时候，总要发生一些意想不到的小问题，比如辛苦从上海邮购的一个Gtforce方向盘，由于心太急，直插220V，结果烧了；两个月前买台天龙1404，第一天使用低音炮，拔超低音端口的时候，忘了是自锁端子，用力过猛，猜出端子拔销……）开箱看货，店里的一个哥们说电源线太细了，影响音质，可以当场给你"摩"一下，不要多少钱的，我两眼一黑，半晌回过神来说：先用着试试吧，听过以后再作打算……这刚拆的新机器就要打补丁，比做软还过分。





†红色的UK校声标志，让人实在不忍心摘掉。

这家伙连包装一共10公斤，其中变压器5公斤重，充分保证了大动态音量时候充沛的功率输出。另外一枚32比特DSP转换芯片是从ES级别的高端机种移植下来，相对同价位的24位芯片效果，延迟更少，速度更快，分离度更高，不得不让人心动。

下面的过程大家都知道，二话不说先接上所有的连线，洗脸洗手放静电，打开空调，以全新的面貌去调试，触摸……

终于能静静的坐下来仔细地端详一下她的芳容——方方正正的外形，淡淡的香槟色面板上面嵌着一块有机玻璃屏，屏的内表面散发出幽兰的锑解矿光泽，这种屏幕的颜色是我没有想到的，实在是太美了。Led屏幕的左上方是UK sound tuneo（英国校声）标志，我原来以为是一个红色的贴纸，等看到实物的时候才发现原来也是一块有机玻璃，里面的文字是金属的，这样的一块东西实在不忍心摘掉。（本来我是要摘掉面板上面所有能摘掉的东西的）

现在家中一对意力CL82音箱和配套的100.2中置、103.2环绕、111.2低音炮都已经煲过4个月，听感晶莹通透，富有德国人一贯的严谨，声音不冷不暖，配索尼的清爽风格，用来玩游戏应该说是比较恰当的。另外先前买的天龙1404AV功放和一台数十年的先锋A-2030纯功放，可以作为对比和参考。

首先说下原来的两台功放的声音特色。天龙1404，一台最初级的AV功放，功能基本到位，声音刺激，解析力一般，声音线条感强，功率不大，控制大口径单元的能力比较差；先锋A-2030纯功放，96年产品，推力较大（相对天龙的来说），6欧下130瓦，感觉水分不多，高音音调晰亮丽，低音控制方面较一般，整体感觉丰润甜美。



试听的时候功放还没有怎么煲过，可能还有一些细微的差别，但是不影响整体的印象。最先要做的当然是要调试功放参数，以匹配音箱和房间的大小等，而游戏的声效在这方面做得标准不一，良莠不齐，只可以用DVD影碟来做参考。DVD方面用的碟片为《速度与激情2》、《猫子王》和《星战·克隆人的进攻》。

调试扬声器的各种参数方法，大部分都是一样的，主音箱小（大也可以），中环小，由于房间较小，所以分频点设置在150HZ，炮的分频点设在180HZ，其他任何附加效果像DCS等都设置无。首先是《速度与激情2》，声音开到-35已经非常大声了，再大玩完就要耳鸣了；开场一段声音刚出来，哇，低频好清晰啊，可能是功放控制力变好和分频点调高的共同作用，低音非常有弹性，高频很清晰，一点也不含糊；主角赛车入场时左右排气管放气的一段，高音悬亮，感觉是从一个耳朵穿过到另外一个耳朵里面，听起来有点受不了，但是由于时间短暂，过后回味起来比较刺激，就像南方人第一次吃夫妻肺片一样，辣是肯定受不了



的，但是应该会慢慢习惯而上瘾的。接下来的赛车场面控制得也很满意，前后声场连贯，细节之丰富是我始料未及的，有个地方——换档的时候，从5档一下子拉到1档，当中经过3个档，应该是听到4声"咔"，但是由于经过的时间很短，大约一共只有0.2～0.5秒的样子，天龙1404就只能听到一声，而790是实实在在的4声。


↑阅读说明书一定要耐心仔细，千万不要因为心急而犯下不可挽回的错误或者错过精彩的功能。

《狮子王》主要听开始一段歌曲。人声有所改善，其他和1404差不多，可能是录的本身就不是对器材很严格。看着电视里面绚丽的画面，听着时而婉婉时而激情的歌曲，我不知怎么的，眼泪就下来了，来的很莫名。

《星球大战前传·克隆人的进攻》是部声画俱佳的优秀作品，在1404上面就有不错的表现，开场THX片断极具冲击力。在790的带动下，此段效果有了一定的提升，主要表现在玻璃球冲出画面的瞬间，声音真的是锤胸而来，然后碎片散落到身后的地上。整个影片观看下来，整体来说感到声音偏紧，有种轻微的紧迫感贯穿整个故事（其他电影也有同感，可见是功放的特点），细节丰富，对于声音是在上还是在下的定位有非常出色的交代，中频很密，密到耳朵有压力，整个音色中性，不像很多人所说的比较清淡，可能是博声的单元本身就比较温和造成的。还有一点不得不说的就是低频控制的非常好，战舰所带来的低沉的音波可以很清晰的感到是"波波波波波波"而不是"波————"成一团（原来的1404就是这样的，同样是用意力111.2的炮和主音箱）。


↑遥控三剑客，现在家里的遥控器是越来越多了。

相比较而言，先锋2030声音比较润泽，声底较薄，音色偏冷，高音的延展相当好--所以比较甜；索尼790整体温暖，高音顺滑，背景非常干净，不足之处就是有点软，高音延展真的不太理想，希望煲过以后能好些，但是预感希望不大。听人声有种慵懒的感觉，中频部分从萨克斯到男低音频段部分很舒服，应该是特意调校的吧，不知道算不算UK校声；人声部分声场和定位都不错，我首次感觉出了传说中的人声跳出音箱的层面，到了靠前的地方的感觉，而背景乐则能到达左右主箱半米外。低频部分我还没听到不满意的地方，表现都比较好。总结一下口感：先锋2030是水面，索尼790是拉面，而天龙1404是挂面；先锋2030是少女，索尼790是少妇，而天龙1404是少男；先锋2030是冰糖，索尼790是牛皮糖，而天龙1404是红砂糖。

说了这么多，游戏终于该上场了，由于很多游戏都是元老级别的，跟随我多年，也伺候过好几套系统，种种音效早已烂熟于心，所以很轻松就能了解这台功放对游戏的贡献到底如何。试玩的游戏包括ps2上的《合金装备2·本质》、《皇牌空战5》、《战神》，XBOX上的《光环2》和《刀魂II》。

《合金装备2·本质》的片头曲堪称经典，不仅旋律富有动感，而且细节丰富，动态庞大，绝对是游戏音乐中的参考级对象。中档多媒体音箱播放这段的时候，开始还过得去，为了效果更加突出，我们往往加大音量，这样开始比较"醒目"，但由于这段片头时间较长，而且后半部分细节较多，听久了必然觉得音箱开始声嘶力竭的叫嚷了，很吵。这次DB790上马，功率大了就是不同，整体被控制得井井有条，该有的有，不该有的绝对没有。（此话耳熟，后考证出自007：这个电筒……有光照它的时候就亮，没有光的时候，绝对不亮！）当然AV功放播放音乐毕竟能力有限，只能说还算得体。《皇牌空战5》和《战神》都是后期作品了，虽然没有经过杜比认证，但是实力不容忽视。《皇牌空战5》是系列中音乐与音效集大成的作品，试想在交响乐中遨游穿梭，那是怎






↑索尼的东西看起来都是融会贯通的，这个遥控器上面的方向键就好像手柄摇杆。

样的感觉？个人觉得，并不比吴宇森的暴力美学弱到哪里去。这台功放最大的特点就是解码能力很强，相对同价位的功放来说，它的包围感很强，同时不丢失任何细节，导弹从后到前方的连贯声场把握得很到位。《战神》是最近热门的一个动作游戏，欧美公司的风格和亚洲厂商不太一样，尤其是声效方面，欧美公司更有心得，游戏开场于风雨交加的帆船夹板，衬托以高亢的喝声，那密不透风的氛围立刻充满整个房间，连窗户桌椅都跟着摇摇欲坠。

《光环2》是我所见过的音频技术最强的游戏，其效果音完全做到了实时5.1声道，我转身一周，那个山东人的声音就相应的跟着变化^_^，我走远了，那声音仿佛离我而去，我感觉他就在我房间里！实战的时候，周围同伴的呼声历历在耳，各种类型枪械发出的子弹声时时从耳边呼啸而过，好不过瘾……好在电视屏幕不大，不然真以为在看《星球大战》了。

《刀魂II》的XB版是不得不说的一个游戏，因为它不仅是画面最强的版本，也是音效最强的版本。默认5.1声道以后，另外再打开索尼独有的DCS效果设置为B（索尼动作、科幻影院效果），对战场地的空间感很强，室外的风声和室内的大堂效果丝丝入扣，相比较PS2版面粗糙"怀旧"的双声道，真让人不禁发出"时代在进步啊"、"科技发达真好"之类的感叹，呵呵。


↑最后来张全身照，怎么样，帅吧？

曾经有过不少sony的产品，包括一台EX633单放随身听，MDR-741和G-52、D-77三副不同风格的耳机，一台PS和一台PS2，一台sonyHZ34彩电，sony的产品给我的印象基本一致，做工细致、注重细节，操控性能出色，工业设计独具匠心，性能上面有浓重的日本味，就是感觉舒服、讨巧，可能比较适合亚洲人的口味，很少出现欧洲产品那种惊艳的感觉（高端除外），但是只要买了索尼的东西，一般都不会出多大毛病，也不会怎么后悔的。此功放同上，两声道听感温和、舒服，影院细节丰富，中频较紧，声场尚算放得开，只是说明书太简单了，非常遗憾，另外还有个别低级的小毛病，其他基本对得起它的价格。



□文/ROUNDCLOUD责/药菜

您关注的问题让我们知道！

如同栏目开头的标语所说的那样，《科普园地》就像是每一个闯关族的加油站，为您提供各方面的软硬件知识，为您解答在游戏中所碰到的难题。从问世的那一天起，《科普园地》就把"实用性"作为最重要的主题。因此，玩家们所关注的，也就是我们所关注的。

2005年注定是不平静的一年。PS2、XBOX、NGC这些主流机种尽管现在看起来仍然风光无比，但是不得不承认它们都已经走到了暮年。三大硬件厂商各自放出了关于新主机的消息，吊足了玩家的胃口；下一代游戏的画面也已经悄悄浮出了水面，令我们惊艳。在即将到来的5月中旬，电子游戏界的盛会E3大展就要在美国召开；更晚一些时候，TGS也将拉开帷幕。无庸置疑，接下来的几个月，将是"猛料"频出的时间。在这样的日子里，您最关心的问题是什么？你最想得到哪方面的消息？请您通过信件、Email等方式与我们联系，我们将尽力为您解答。你关注的问题，让我们知道！

闯关族的家 ·第一百五十八回

一想到你呀



我想很多人拿到这一期的时候，应该是已经度过五一长假了吧。说起来，今年的五一很特别哦，当然了，并不是特别在这喧嚣热闹、又令人疲惫的七天假期，而是特别在这七天假期的后一天——

5月8号，5月的第二个星期天，母亲节。

同样的，我想很多人拿到这一期的时候，恐怕也已经过了5月8号，那么，你有没有记得向母亲献上一份祝福呢？坦诚地讲，过去的多年中我忘记了好几次。

也许你是面临着考试和升学压力的学生，这七天本身也没带来多少逍遥；也许你会因为游戏等问题闹情绪，甚至把自己同父母放在对立面上。5月的第二个星期天，可能在有意无意间已于心中变得淡漠。

但我们所缺少的恰恰就是那么一点点感动——把生活中的点滴收集起来回味看看，你会发现同父母给我们的爱比起来，游戏是那么的微不足道。

所以如果你忘了这一天，那就赶紧走到妈妈面前表达出心意吧；如果你看到这段话时5月8号还没有到，那就更好了，不要吝惜你的祝福。而6月的第三个星期天，是父亲节。

我们在现实中有个家，在电软中也有一个家，愿你在两边都可以找到美好和幸福，这是新的一期，我们以诚意的微笑欢迎你回家。

云南楚雄 常晓阳

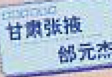
那天，无意中翻出了老妈的身份证，也就记住了妈妈的生日。虽然每年老妈都给我过生日，但是我却从来没给她祝贺过一次，想起来真的有些对不起妈妈。我觉得自己应该真诚地对她说一句："妈，生日快乐！"这也是响应小夜子的号召，希望大家都能记住自己父母的生日，也让他们快快乐乐地过一次生日！



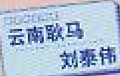
之前写在边角栏里面的言语，常晓阳读者看得还蛮仔细。不过这实在不能算是"我的号召"哦——记住父母的生日本来就是我们应该做的。"记住"就是往心里填入一些东西，这样我们才不会觉得空虚；"记住"也是给别人的心一个拥抱，这样他们就会感受到温暖。

其实生日同叶子在开篇说的"节日"一样，都是一些标记，我们用这些标记给他人、也给自己带来感动。感动是美好的动力，我们的生活正靠此前行。如果你还不清楚父母的生日，只需要一个简单的行动——开口问问他们吧，这句询问本身就会带来足够的感动。

勇敢的心



像我这样的"不孝子"，一离家就是两年，搞得老爸、老妈以及女友极度埋怨。我何尝不想回家呢，只是依法服兵役是每个公民应尽的义务，何况是像我这么帅的人，不当兵简直可惜了！（看到这儿，木头和小夜子又吐了。）



2005年3月11日，一个值得我纪念的日子。在这一天我买到了自当兵以来的第一本电软。为了买这本2005年第5期的电软，我可算是冒着"生命危险"的。这样说吧，我也是"边城"游戏人，当新兵是没有自由的。那天是出公差到团部外面的路上站岗，我扔下我的"站"友，一个人冲在大街上，差不多跑了一公里才在一个中学附近买到。你知道吗，当我再次看到电软的那种心情，手摸到杂志都在颤抖，掏钱时都在激动。你又知道吗，我们这里是边城，我们是边防军人，真正的身在边城。我早就想到了在这里很可能买不到电软，不过谢天谢地……

虽然3月11号才买到第5期的电软，看着手里的书，还是很感动。电击是看不成了，中奖也一定没戏了，但回函表我还是认真填了寄回来，只想你们知道一个喜欢并支持电软、游戏的傻兵的存在。

最近收到了好多军人读者的来信，恕我无法全部刊登了。很多人都是身在偏远地区，有些信中流露出了艰辛所带来的些许疲惫，不过有这样的感受才是真实，你们的心是勇敢的。



这是我第三次给家里写信了，从中能感受到一种享受的意味。之前电软登出了我的小短文，实在是很感谢风哥&叶子，我的爸爸妈妈也都看了好几遍。从他们和我之间的交流，我能感受到理解和鼓励。

我爸作为一个足球迷，哪能错过WE呢，虽然水平有限，但我可以说他是中国最好的"爸爸级"WE player。又比如今年的澳网，我和爸爸每场都有看，而在比赛之后的时间，NAMCO的网球游戏就是我们的最爱。再来说说我妈妈，虽然她一般只对网络上的麻将游戏感兴趣，但妈妈绝对是个"职业看客"。MGS3就是妈妈和我一起欣赏的作品——那时候玩hard，老是栽在The End手里，老妈就说了句"那老头，都这么老了，你等他饿死了，不就完了吗。"但The End会补充体力的，好几次都没过，但我为了让妈妈看接下来的剧情，最后还是莫名其妙地打过了……汗。一路上好多情节，还是妈妈给解释的呢(她是复旦毕业的，E文水平比我还好)。

你妈妈恐怕还真的很有游戏天分，她说的其实正是"巧打"The End的一种方法哦——存盘退出，然后把PS2的内部时钟向后调个几年，再进游戏就会发现The End已经老死了……说起这个"看客"来，小夜子自信也是相当职业的哦。我不仅能看动作类游戏，连RPG也没问题。而且就算朋友在枯燥地练级，也能看得津津有味，给对方以莫大的鼓励。



福建福州 翁翔坚

叶[illegible]回函表，可惜不知哪栏目收，只好往家里扔了。因为这里给我的亲切感较大。我可不是没热情不常寄哦，是因为小弟在福州，电软是订了一年的，可是书来的速度暴慢。每次收到书时，那回函卡早就过期啦。难得这次比较快地收到杂志，才有机会……唉，难啊！

关于来信的问题呢，还真是有必要说一说。在我们magiczone.cn的论坛上，曾见到有人这样问：



电软接受读者投稿吗？——当然接受，你见过哪家杂志或媒体拒绝读者参与的……

我投稿不知道该怎么寄？——写上我们的地址，再写清你信件内容的对应栏目就可以啦。对应栏目最好是写清，如果你硬是不想写具体了也没什么，只是加大了我的工作和阅读量而已——是的，信件一般都是经过叶子这里再分发出去的，我会把来信分好类再转给各位具体负责的编辑。如果我从信封上看不出该给谁，就只好通过内容来判别了。所以大家体谅小叶子的话，请尽量在信封上就标清楚。

至于回函表，倒不必具体写明哪个栏目收，当然写上家里收也一样，反正我都是要看的……

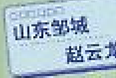
说完了“来”的问题，那就再说说“去”的事儿。订阅的读者觉得书到得很慢，这个还请真的不要怪我们。我们可以保证每期的书一印出来就会立即向各地发货，但China邮政这个东西……它要是慢或者犯毛病，大家也是一点儿办法都没有。相信很多人都有体会吧——下面会详细举证，同学们要留意哦。

少男少女俱乐部?!

拆开一封信，里面是一篇挺长的文章，当时心中一喜，可是越读越不对劲儿——说实话，文字写得酸到不行，而且跟“游戏”半点儿关系没有，弄得叶子好一阵儿搞不清状况——难道这文章是隔着字读就会有另外一番意思的？

困惑之余我看了一眼放在旁边的信封：“少男少女俱乐部 收”？！原来是投递错误的信件啊！而且这种情况还真不是个别，“北京8176信箱 少男少女俱乐部”……我已经收到好多了，邮政方面的失误由此可见一斑。那么反过来想，恐怕一些寄给“北京61-66信箱”的信也跑到他们那里去了……所以尽管两个信箱都可用，但大家来信的话，最好还是用“北京安外邮局75信箱”这个吧，至少我还没收到过与这个地址类似的“诡异来信”。

不过为了以防万一，请大家最好就是通过网上的各种电子方式发来你的感悟或见解，这样我们反应和处理起来也方便快捷许多。

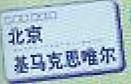


大家伙好啊！今天晚自习好容易搞定作业，又练完琴，想到家，所以就提笔写信。

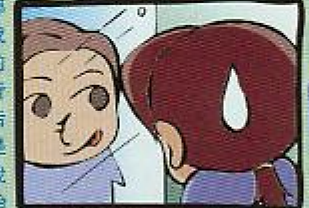
说实话我真想信里夹几毛钱看看叶子有什么反应，但我真怕你会寄个炸弹来灭了我……

你真以为我是傻子啊。你要是寄几毛钱过来，我只会在杂志上发脾气，说“还不听话，气死我了”之类；然后估计你会特得意，觉得逗我的目的达到了，接着说不定又会寄几毛钱过来，然后我再假装生气……这样一来二去的，嗯，估计没几次你寄来的钱加一起就够我买冰棍儿的了。

炸弹好贵的，我买不起，最近一直靠喝粥度日呢。



家里的各位，最近我遇到了人生中最大的危机：大学四年，我与4位“游戏虫”同室而居。几年下来，我一直过着不读书、不看报、不听流行歌曲，除了学习课程知识，课外就只专心攻游戏的日子。毕业后，我心仪的女孩和大学同学一起约我去登山，结果我发现和她一点共同的话题都没有。到后来去KTV唱歌，我连一首拿手的歌都没得唱。我只会去侃游戏的发展史和对某一游戏的评价，可是他们什么都听不懂，仿佛我们一直生活在不同的世界似的。我是应该同化他们还是改变我自己啊？现在我真的开始感到有交流障碍了，叶子阁下，请帮帮我吧！



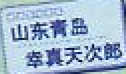
其实在第九期的时候，叶子就已经跟大家聊过这个话题了。游戏拥有各种声光娱乐的特征，这容易使我们觉得它“很丰富”。当然了，游戏确实具有多种内涵，但放到整个人生的背景中看，它只是单纯的“一”件东西，试想如果全部生活内容都被它占据，那真的是很可怕的事情。我们每个人都不是孤立的，要同外界以及他人进行交流，这个过程中，无论是让别人接受自己，还是自己去接受别人，其关键词都是“改变”。



辽宁沈阳 江畔

我在玩PS2版圣斗士打到狮子宫时，边玩边给我旁边的小弟弟讲卡西欧士的历史，告诉他卡西欧士是当初跟星矢争夺圣衣时被星矢砍掉了一只耳朵，不信你看……居然是完好的？！我只好告诉他说卡西欧士是那美克星人……

又扯到了那美克星，那你恐怕还要再给他补“龙珠”的课吧。说起这次的圣斗士来，真的玩得我有些莫名其妙，招式和手感等方面搞得叶子十分郁闷——当然了，我没摔手柄，因为它已经不用我摔了，摇杆在狂转之下已经坏掉了……



呦呦，唯夜姐08期写的那篇“真三国无双4”的文章实在是太恶搞了，我通读十几遍之后又把经典之处用荧光笔勾画出来。结果第二天打开书一看——昨晚笔油没干就合上了书，以至于变成了一片狼藉，心疼啊……

咳咳，我想你更希望叶子看了信之后是开心地笑，而不是说什么同情的话吧。那我就笑喽——啊哈哈哈哈，让你这么不小心。说起那个攻略来，限于研究的时日，还是有一些疏漏的，大家要慎重参考。

新疆乌鲁木齐 张笑意

请帮帮忙，DC版的“生化危机 代号维罗尼卡 完全版”里我用拿到的一把金钥匙进入一个四面都是人物画像的房间，然后我就不知该怎么玩了……

这个谜题其实如果能看懂提示文字的话，是没有什么难度的，按照Ashford家族历代家主的先后顺序按动画下面的开关就是解谜关键。首先当然是唯一的女士——维罗尼卡，然后是抱着双胞胎的人、配有茶杯的红发男子、配有盘子的红发男子、白发老头子，接着就是被Alfred和Alexia所憎恨的他们的“父亲”，配有烛台的Alexander。最后再去阶梯上按动Alfred的画像就可以了。



★课堂脑筋急转弯★

黑龙江富裕 ???

发生在教师中的两件事：

老师:XX同学，起来回答问题！

XX：（被同桌摇醒）……？

老师：这个三角形GBA的面积是多少？

XX：（茫然）老师，GBA没有三角形的。

英语老师：下面我们来学习缩略语“P.S.”，有人知道它代表什么意思吗？

学生：PlayStation。

现在的主机越来越充满奇思妙想，以后未必不会有三角形的机器呢。这要是让龙马来说的话，他一定会希望出现圆形的主机——他现在的美学标准就是“圆嘟嘟的，好可爱”，不管什么都是这个评价，听得我非常寒……



闯关族的家

一觉醒来很轻松 十年游戏十年梦

贵州贵阳 罗定铃

我所在的这个小城市很落后，许多取得成绩的都往外面走，没有一个留下来，所以PS2这种主机有大部分人不知道，我也是看了电软以后才认识的。或许，对于一个小山村来说，游戏是一种多余的东西吧。我从书上见过许多好游戏，虽说没有玩过，但看了也让人过瘾。

说了那么多，竟忘了自我介绍，我叫罗定铃，一个男生，正在读初一。由于爸爸妈妈的关系，我现在跟着妈妈一起生活，而妹妹则跟着父亲。每月父亲会给我和妈妈一些生活费，日子只能说是过得去吧。

我用仅有的压岁钱买电软，因为我非常喜欢游戏，做梦也想拥有一台属于自己的PS2，但由于经济上的原因，一直不能实现。好不容易，妈妈答应只要我考试每科都达到90分，便给我买，当时我欣喜若狂。

等到那个学期结束的时候，我的每一科都上了90分，妈妈便如约定的那样带我去买PS2。由于小村子没有卖的，我们只好到贵阳去买，光是来回路费就花了50元。在贵阳这个大城市里，母亲东打听西打听，终于找到了一条叫小十字的游戏街，在这条街上，有许多游戏店。可是一问价格竟有1700多，母亲问了好几家差不多都是这个价。

可母亲就只有700多元啊!我告诉母亲，我不要了，我们回家吧。母亲握着我的手说："孩子，总有一天会够的。"

在坐长途车回去的路上，我发现母亲的眼眶红红的，显然是哭过。电软的叔叔阿姨，我想问，为什么别人的孩子没有我考得好，但却可以有比我高的奖励；我要的仅仅只是一台PS2，为什么不能给我呢?

千言万语，也说不完我心中的感受。我希望有那么一天，在一望无际的田野上，电软和我一起谈天说地。



贵州贵阳，只是你读书的地方吧。

说实话，看到这样的信，我的心在难受之余，却说不出太多安慰的话来——居高临下的同情并不是关怀，我不想做秀——也许对于在读初一的你来说，并不会想到这么多，但既然我们家的核心就是真诚，那叶子就不想滥用同情。

我会试着理解你，但限于不同的客观物质条件，我也明白自己无法真正理解你。不同的经历、不同的环境，造就了不同的思维，一些话我们说得漂亮，但却抹杀了对方的感受。

既然如此，那一些冠冕堂皇的话干脆就不要讲，我只想说，你要坚强。人的价值不是单靠一份奖励来体现的。

福建 幻花如梦

曾几何时，玩游戏已经没有了年少时的快乐了。也许是我丢了什么，可到底丢了什么我也不知道。也许是没有那熟悉的笑声；没有那为了一个手柄而争执半天，结果时间到了，大家都没玩多少——这种气氛，是我现在怎么也找不到的。也许，永远都找不到了。

这种感受我自己也曾多少有过一些。但只要想到，这些都是成长的必然，应该就可以释然了。

我们常说，有付出才会有收获，这话其实也是在说，有失去才会有得到，或者说，得到的同时必然会失去些什么，这样才是公平。

人生不能够也不可能一成不变，对于变化，我们应该以积极的心态来面对，而对此产生了思考，正说明你长大了。不要执着于"失去"这条负面的思路，而更应该想想，在失去的背后，我得到了什么?——我们绝对有新的获得，只是自己可能被怀念蒙蔽了双眼，没有发现它罢了。



天津 曹相玮

电软伴随我一天天的成长。希罗多德说过："世界上没有比一个既真诚又聪明的朋友更宝贵的了。"我想电软就是我的这个朋友。早就想写封信感谢编辑部的诸位小编了，可是又因为想写的太多，每当想动笔，新的一期又出了，学习又一天天的忙起来了。我的思绪与日俱增，今天终于有机会写下了这封本应是N年前寄出的信。

江苏镇江 史季风

形形色色的游戏丰富了我的生活，开阔了我的视野，游戏中的一些知识是书本上不曾学到的。玩游戏时的紧张感、通关后的成就感，使我对游戏更加热爱。这一切潜移默化地影响了我的人生。游戏使我拥有了丰富的课外知识，这比纯粹的看书要更直观、更深刻。我至今还在津津乐道"生化危机"中的生化武器，它使我对生物和化学产生了浓厚的兴趣；还记得MGS2开头动画中的分子结构式吗?当时看到那个我真的很激动啊。还有许多类似的例子："荣誉勋章"让我成为了一个二战迷；"信长野望"使我对日本历史产生了兴趣……这些知识在全校也没有几个人知道，同学们皆惊叹于我对历史的了解。

游戏确实可以激发很多我们原本不曾有的兴趣，我当初也是因为游戏才增进了对日本战国历史的了解，以前自己还分不清真田幸村和前田庆次呢……主要是由于二人都是以勇猛著称，一知半解的我经常干张冠李戴的事。可怜庆次在叶子的记忆中多次壮烈在大阪夏之阵，我还曾给妹妹讲过这段"历史"呢，现在想想真是好丢脸。

江苏无锡 银电

最近真的是穷疯了，为了那可爱的PSP而在存钱呢，看来以后花钱不考虑后果的习惯真的是要改改了，不过想想叶子不也是这么过的吗?好啦好啦，我承认我还没穷到揭不开锅的境地，但我也承认我曾有过卖掉小2的主意。神啊，原谅我那一瞬的邪念吧，宁愿饿死也不能放弃对游戏的热爱啊。

又提我的伤心事！和我比什么不好偏要比这种坏习惯……我也没穷到揭不开锅的境地——我把锅盖扔了，想揭也没得揭。小2是啥? 应该是PS2吧? 你卖掉PS2买PSP也不算是放弃游戏啊，只是吃饭肯定要比游戏重要，这个道理一定要铭记在心……

最近又托朋友从日本买了一些设定集回来——纸里有植物纤维，饿急了是可以吃的，游戏光盘和主机能比吗? 所以啊，以后实在想花钱就去买书，精神"食粮"可不是白叫的哦。

吉林省吉林市 张洪

叶子，我是一个游戏狂，但有一个比较严重的问题——我是路痴(在现实中也是……)尤其是对于RPG和AVG而言，有没有办法能解决啊?

锻炼自己的空间思维能力，一边走一边在自己的脑海中构造地图。要不你就把自己弄丢一次，有了教训就长记性了……

我有意见!

陕西榆林 赵熠

说到bar呢，我有点儿意见想提。我个人认为"Game Bar"这个标题的艺术效果不是很好看，灰绿色的边框也有点儿"土"。另外还有上面那句"在这里，有……感悟"这句话，隐藏度几乎为100%啊。而最大的问题就是bar里面的插图，总显得有点儿格格不入，有时候还是风景画，实在是想不通。

唔，这种对色彩的理解和感悟呢，就是见仁见智了，肯定不能强求所有人都接受一种风格。

左上角的那句"在这里"，更多的是起一种装饰作用，不然整个页面的上部显得过于平整，缺乏一些起伏感，于是我当时想到了这么一句。

对于Bar里面讲故事类型的文章，我只好自己找一些图来搭配，这个很难做到配合得那么完美，我只有尽力而为了。

你最近过得还好吗？

北京 佟言

叶子你好，我是个疯狂的游戏爱好者，我想问你飞月姐姐最近还欺负你吗？我有一段时间没听你说了。务必回答，我很关心。

你的话跳跃性真大……飞月什么时候欺负过我了？那是我做错了事（比如偷吃红土），自然应该受到惩罚。我小时候因为脑袋撞到过门框上，受到了轻微震荡，导致有轻度的受迫害妄想症。其实仔细想来，飞月学姐是很照顾我的。（嘘，飞月就在这一页上，你还偏挑这时候问这样的问题，这不是要我死吗……）

黑龙江哈尔滨 张赫

我呢，在无意中发现了电子游戏软件这本杂志，可是非常喜欢啊，因为发现时间晚，所以我好想知道这本杂志的“今天”、“昨天”和“明天”，不知道可不可以邮购呢？

我还有问题请教各位长辈，“但丁”是哪里的人物呢？胡思乱想中……啊对了，看了“游戏革命”中两位当家人介绍的龙珠格斗，感觉好爽啊！不知道其中一位脸上弄的是面乳吗？



只看这些文字的话，似乎没什么特别的，而且问的问题也显得有些“初级”，不过想想人家可是小学六年级的女生哦，这可就很不简单了。

现在孩子上学应该比较早吧，六年级的学生……好小哦。在家里我有时自作聪明地说些很抽象的话，希望没给你带来不合适的影响。

“但丁”呢，就是“恶魔猎人”（Devil May Cry）这个游戏系列前后三作的主角，注意这个游戏有暴力血腥表现哦。我们的杂志接受邮购，也依然接受订阅，地址什么的杂志上都有写，详细事宜可以致电010-64472177/64472180询问哦。



吉林 我是谁

我第一次买电软是去年6月在书市买的过期杂志，很对不起喂喂豆奶，不过自从今年起我就一期不落的买了。对了，好久不见木木，他在干什么？

“喂喂豆奶”是啥？好郁闷，看来我以后真的不敢乱说话了，不然被大家揪住了小辫子就难以跑掉。当初还以为“维维豆奶”的广告现在基本上也很少见了，估计很多人看见我说那句话应该也没什么反应。怎想到我作茧自缚玩火自焚作法自毙……

与电软接触得晚有什么不好意思的？革命不分早晚吗……

至于木头吗，我们最近一起去吃了一次KFC，本来是计划一进去就喊“来一份苏丹红”的，但事到临头谁也没敢……

山东苍山 白•炮灰

看电软也有5年多了，长久以来，是电软和家陪我走过了上千个日夜，对她的感情自然也是不言而喻，在更多方面上她也成了我们众多电软fan生活的一部分。总之谢谢电软，谢谢游戏，谢谢电软的所有老编辑和新编辑朋友，带给我们如此之多的感动。不管怎么样，只要世界上还有游戏、还有电软、还有家，那我们所有的“家人”的心都是在一起的。祝福所有热爱游戏热爱电软的朋友。

最后也祝福所有像我一样面临高考的朋友能够金榜题名！

吹了几天的北风之后，就在我写下这段文字的时候，京城陡然间热了起来，猛然间就突破了30度，颇为干燥的感觉令人相当不适应。四月底五月初就已经是这个样子，到了六月份，那股热乎劲也就可想而知了。所以诸位面临高考的同学们啊，你们真的是好辛苦。要加油哦，现在也没必要想得太多，迈出了这一步，接下来将会有很多精彩和美丽等待着你们，你们将可以更自由地发挥自己的个性。

那么高考前后，你们希望看到怎样的言语和内容呢，如果家里能满足的，我会尽力去做。

请尽快把你们的心情和想法告诉我哦。小叶子也会加油的，我们一起努力吧。

四川 justwind

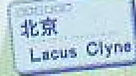
我玩游戏、看电软也有些年头了，只要是好玩的游戏我都会拿来玩玩，不管它是美版还是日版，而且发觉好玩的美版游戏越来越多了。然而看着电软我却深深地感到贵社的编辑们对美版游戏真是视而不见呀！那怕是一些素质不怎么高的日本游戏也能占据杂志的大量篇幅。反之，一些很好的美版游戏，其攻略也就只有那么可怜的几页。而且也别想以后还会有什么相关研究刊登出来。还有不能让人忍受的就是美版游戏的评分，所有的编辑都一律打低分，有时真让人怀疑究竟你们有没有认真去玩过被你们贬低的游戏！

其实美版游戏和日版游戏两者皆玩才能相得益彰，无所谓谁比谁好。在这里我真诚地希望杂志能在以上方面得到改进，也希望杂志越办越好！

言辞诚挚，我要真诚地说一句“谢谢你”。如果说之前杂志带有一些“偏向”，相信有可以理解的地方——日本曾经是TV game的最繁盛之地，很多我们更容易接受的游戏多先出日版；由于地理位置，从那里得到资讯也更利快捷许多。

客观和主观因素综合起来，难免会影响风格和方向的问题。但随着现在全球游戏市场的中心逐渐分散转移，我想我们也早已不固步自封于日式游戏，这段时间以来，杂志上介绍的欧美游戏并不在少数啊，并且有的给了相当大的重视程度。至于点评打分问题，我想我们这一批编辑真没有把所谓“歧视”的因素带进去——我们是努力做到客观的，美版游戏得分高的绝不在少数，日版游戏素质低的我们也照样批评。所谓“一律打低分”，恐怕是早已过去的事了吧，你可以再多用心观察一下我们的杂志。

天上什么时候有过两个月亮？



北京 Lacus Clyne

电软第十期阅家中飞月姐姐的双子座造型太漂亮了，很有型噢！强烈建议让飞月姐姐把全套黄金圣衣穿齐，然后出一本月月写真集，肯定会大卖的哦！还有我想问问，飞月姐姐既然选择穿双子座圣衣，那是不是就代表她还有一个长得一模一样的妹妹啊？以后电软家中能不能每期都登一张飞月姐姐的靓照呢？

这都被你看出来了，我就是她妹妹，而且还是特邪恶的那个……开玩笑啦，月亮选择双子座圣衣估计是随机的吧，没什么特殊理由——木头还穿的是白羊座圣衣呢（结果很多人第一反应是金牛座），难道你觉得他的眉毛是两点儿……

不过你的建议颇有参考意义哦，也许可以作为我们制作明信片的选材。

难断的情缘

广东广州 木下猿

我是奔30的大龄青年，非常喜欢日本战国历史，所以恳请恢复96年时的“人间五十年”栏目。近期的“人间五十年”不是不好，只是我们这些老读者看了觉得很肤浅，只是转载其他地方的资料，并没有自己的一些看法等。



抛去一些没有必要的有色眼镜来看待的话，其实日本的战国历史同我们的三国历史一样，都是很容易使人沉迷的“传说”时代。前段时间暂停了人间五十年，其实也就有你所说的原因。我们在罗列史实的基础上应该加入独特的观点评论。所以对于这个栏目，等我们有了充分的积淀后，会考虑再开吧。

华丽到家

四川万源 刘力

好久没有写信了，我们马上就要高考了，所以一直没有时间。不过我和我的兄弟每期都买电软，绝对支持电软还有我们的家。我爱你们。



唯爱啊，给你我所有的爱你却把我拒在"家"门外，给"家"里的信没有一点回音，唉，我说这就是你们的不对，给个机会吧你。

河南平顶山 青白朱玄

我也不知道该说什么，我不是很善于言表的人。我虽已经认识电软很多年但一直没给家、没给电软写过信。我今天只是想让你知道还有像我这样的一批人爱看电软，祝福着电软能越来越好。

另外，我很喜欢大家的电击，因为我可以看出大家是在很努力很努力做这件事情。大家加油！

江苏南京 刘晨

说起来，等待电软的日子可真是难过啊。我几乎是每一天中午都去BOSS那里重复同样的一个问题"老板，电软来了吗？"结果总是失望而归。

直到今天，当我第一眼看到电软时那种激动的心情就好像在路上捡到一千块钱一样。

甘肃天水 戴旭

我真的很喜欢现在家的感觉，很淡雅，好似高山涧轻嗅一口淡淡的香茗，也很温馨。虽然已偏有点儿冷，但在高三压抑性的学习中却令人为之一震，心灵可以有一些寄托。大约是我感觉叶子有点儿像我的一个好朋友吧。

湖南永州 唐敏明

我们学校好恐怖啊，《故事会》都不许看，电软自然成了"禁书"中的"禁书"。恐怕就是要把我们培养成书呆子——课余时间不准玩球、下棋、放歌，音乐欣赏课和电脑课都停了，老师也没法说，简直是摧残教育青少年吗——这封信是晚自习时写的，好紧张，好恐怖哦！

桂林 李翔

小叶子不会是把木木理了吧？如果理了，要多说他，实在要多的叶子。如果没理，就算了吧，夏天就要来了

吉林长春 柏征宇

木木、叶子你们好，我看电软已经一年多了，非常喜欢你们和"家"，可给家写信还是第一次（鼓起很大勇气才写的），希望你们可以刊登出来，给我点勇气（我比较内向）。最后祝电软和"家"越办越好，祝所有小编工作顺利，身体健康。

河南郑州 狮子心

看了电击收藏中生化4的剧情介绍，我们都笑在屏幕前大呼，里面的Ada怎么这么像我们现在的英语老师啊，真的太像了。以至于我们每次见到她后都要模仿剧情中的对白："long time no see……"之类的，弄得老师一头雾水。而老师因此误认为我们几个英语水平好，以至于课上每次都要提问我们，真让人为难啊……





Our Game, Our Home.
Happy Game, Happy Life.

闯关族的家和龙哥热线，今后将联合起来为你华丽地打造一个温馨互助的电软社区。我们将尽力满足每一位读者的期盼和求助。

因为不满足，所以要改变。不知这软硬结合、感性与理性并重的8页能否得到你一个肯定的赞扬。

不管怎样，我们这份心意，希望你能感应到。

从现在开始，我们会选取曾经在家里出现过的精美图片制作成明信片回寄给选取出的幸运读者，在以后我们还会专门绘制你从来没有见过的明信片哦，也会考虑加上小编们的亲笔签名，总之有很多很多想法，我们会逐步完善并实现。



如果你对之前家里的某张图片特别心仪，就要赶紧把你的想法和要求寄给我们，我们对明信片的素材选择会大量参考读者们的意见，也许有一天，你的愿望就会成真哦。

贵州毕节 陈遥

我玩游戏的时间不长，不过一年半吧，接触电软也不长，也是一年半，可感情是不论时间长短的哟！一切事物都是在变化发展着的，电软也一样，也越变越好了。我在想，将来我们死去之后，不知道天堂有没有电软卖，还有没有游戏玩啊？如果有的话，我绝对不会害怕死亡的！哦，似乎说得有点……别介意，别介意。

那来聊聊电软吧，作为一名女性玩家，我也对"女性游戏花园"不感兴趣。我觉得游戏怎么会分男女呢?谁都能玩啊。不用特别做这种栏目for我们女生的。当然了，这纯属个人意见，毕竟要符合大众口味才行。麻烦帮我跟飞月解释一下，我对她没意见哦。

本来准备6月高考完了再买PS2的，但听说会涨价。那天我去游戏店一问，1900！幸好只是一家店开这价，其它的是1600。所以我决定近期把它抱回家供着，等6月8日，哈哈哈，它就是我的了。



重庆云阳的林玖鹞、陶浪、曾行三位读者共同制作出了这样一幅恶搞图片，真的是蛮用心思的，尤其是放在两截徐晃中间的那块肉……说起来，如果运气好的话，叶子也能用赵云一条命打到倒数第二关——最高难度下哦。

你的字很娟秀，但我真的有一个字不敢确认，可能是因为太小了吧。那就是你的地址，是贵州省"华节"还是"毕节"呢？小叶子揉着眼睛辨认了半天也认不清。这个不好马虎的，于是就上网去查，却郁闷地发现贵州既有华节又有毕节，我琢磨了半天才意识到自己真的是一只白痴——看看信封上的邮戳不就知道了？一看之下，上面清楚的四个字："贵州毕节"。

作为普通人，我们有时没必要想得太远，天堂里的安排……留给上帝去烦恼吧。

"女性游戏花园"确实是个受众相对比较少的栏目，设立的目的就是为了尽量照顾到所有的游戏种类。这个名字算是比较贴切吧，不然难道叫"男性花园"？（呃，我去吐先……）

我们不是万能的

实在抱歉，我们不是游戏软件制造和零售商——有些读者来信询问、要求代购，甚至是直接找我们购买一些游戏光盘或者卡带……这些请恕我们力所不及。我们自己的游戏基本也都是用作收集或者是资料备份。

一些外省市的朋友来信问哪里可以买到某个老游戏，甚至让叶子推荐一下当地的游戏店——这个，我从何而知啊。看着类似的来信我只有无奈地苦笑，但信里有些话又说得可怜兮兮的，看得我心里十分难受。

遇到类似的问题，还请大家去问一下身边的朋友，主动去打听一下，这样会更有效率。电软毕竟不是前知五百年、中知五百年、后知五百年，共知天下一千五百年之事的妖精啊。



HAPPY GAME,HAPPY LIFE

龙哥热线

包回答 包打听

专治各种疑难杂症

□责编/为因为加班太晚翻墙回家时不小心摔亡的孙子默哀的龙哥

游戏 Q 龙哥，你好！1、3月24日发售的真三国无双ADVANCE问一下带不带联机作战和对战功能？2、ARC游戏NEOGEO斗技场我只知道其发售日是2005年预定，请问龙哥知不知道这个游戏具体是在2005年几月几日发售？**（吉林 无夜游侠）**

1、本作不支持联机功能，对应玩家为1人；2、关于街机版NEOGEO斗技场，目前厂商没有公布确切日期，只知道是在2005年春，估计实际发售时间会在5、6月左右。另外，本作还很有可能移植到家用机上，具体是哪一款主机目前尚未确定。除了KOF系列外，"合金弹头"中的角色也会在游戏中登场。

购机 Q 1、小弟打算购买一台XB，但是BOSS给介绍普通的和水晶版两种，哪种比较好呢？2、两机的不同之处除外壳以外还有什么不同？那会不会是JS的一种手段？（他对我说水晶好！）3、听说还有日产的XB，与原产的有什么不同，如果龙哥完成了我的问题，他日小弟一定请你吃叉烧饭。**（新疆乌鲁木齐 叉烧小子）**

1、如果手头不是太紧的话，龙哥也推荐购入水晶版XBOX；2、水晶版外形要比普通版好看的多，而且随机附带两只同色调原装手柄，内置20GB硬盘，比普通版XBOX的内置硬盘要大上一倍。此外从"水晶版XBOX"时期开始其改机芯片就已经差不多真正完美了。虽然水晶版比普通版价格要贵上一点，但算上多出的原装手柄和更大容量的内置硬盘，是很合算的——前提是您那的BOSS没有漫天要价；3、日产？原产？如果您是指有没有在日本生产的XBOX的话，那么答案可以说是否定的。微软是美国厂商，完全没有必要将XBOX的生产线建在日本，而且就龙哥常去的某国外XBOX玩家专门论坛曾经做过一个XBOX产地调查，没有发现有人的机子是"MADE IN JAPAN"的。如果您问的是有没有日版XBOX，答案则是肯定的，不过目前我国游戏店中日版的XBOX并不多。

购机 Q 《DQⅧ》第二章中，杂志上刊登的游戏攻略简易流程10中说"沿修道院右边的小山路一直向上"，修道院如果指的是玛依艾拉修道院的话，右边的小山路在哪里啊？我沿右边小路走好像回哪头了，请仔细告诉我，这部神作发售这么久了，我才打到这，天啊，可怜可怜我吧！

（辽宁省本溪 ？？？）

进入修道院不是有一座桥么？从该桥往上走出去，你就会发现大路左边有条小山路，顺着这条路前进，途中会有一个还魂骑士，走到尽头触动机关即可进入旧修道院遗地，迷宫尽头有一BOSS，建议让山贼用蓄力攻击。攻略上之所以用"右边的小山路"来形容估计是因为这条小路需要从修道院门口那座桥的右边出去的缘故。

二手主机邮购须知

购机 Q 龙哥你好，小弟看了《电子游戏软件》中精彩的PS2游戏介绍后，很想拥有自己的PS2，但先前没有这个预算，压岁钱已经花了不少，现在只有1000元左右，于是想买台二手PS2，我从《电玩通》（就是你们附送的那两张报纸）上得知有得买，但我这里离北京很远啊！而且是县城，我又是第一次邮购，我担心寄了钱但没回音！又怕质量十分差，始终下不了决心，望龙哥你帮我们这些"第一次邮购者"指点迷津。**（广东东莞 麦基健）**

购买二手主机龙哥不建议通过邮购的方法，因为这样成色和内部硬件完全无法保证，很有可能寄过来的就是一台行将就木的机子，再在路上一颠簸，等拿到手估计也差不多快挂了。所以二手主机最好在当地购买，这样即使出了什么问题也好随时解决，起码这样卖家"跑得了和尚跑不了庙"。如果实在要邮购的话一定事先要用电话联系商家询问清楚再考虑是否汇款。此外，如果万一有玩家朋友在电玩通上刊登的游戏店中购物时受骗的话，可以留下相关证据拨打我们专门的投诉电话进行投诉，帮助我们监督好游戏店，谢谢！

本期热线特别提示：关于掌机的七七八八

● 特别提示①：带着掌机出游

都说北京没有春天，今年表现得更为明显，许多人都是直接脱下大衣换上夏装，因此像上期截稿后难得的明媚春光这样的大好春游时机自然是不可错过了。于是龙哥趁截稿后的休息日约了三五好友去附近的公园野餐，斜躺在池塘边翠绿的软软草坪上，透过树枝撒下的阳光照在身上的温度刚刚好，偶尔拂在身上的微风让人倍感惬意。躺下后一边嚼着可口的食品一边拿笔"蹂躏"NDS，这才真正感受到掌机的优越之处。平常工作时在屋子里呆太久了，偶尔出去呼吸呼吸新鲜空气有益身心，还可以感受到不一样的游戏乐趣，这里龙哥建议大家在工作、学习、游戏之余多出去走走，养足了精神才能更快乐的游戏；当然，有掌机的朋友，即使出门在外，也是可以随时继续革命地……

●特别提示②：近期NDS&PSP参考价格

言归正传，最近有不少玩家都在向龙哥咨询NDS和PSP两大新掌机的合理价位。普通版PSP的话，价格在一千七到一千八左右是比较正常的，豪华版则得两千一左右，NDS目前是一千二至一千三。以上所说的是近期内有关新掌机比较合理的几个价格段，当然，根据和BOSS"交情"的不同、各个地区和城市的具体情况等等，都会导致实际价格有一定程度的浮动，但只要按照以上几个标准购买，基本不会怎么亏。另外，曾经有一位江西的玩家朋友向龙哥反映，当地小卖店的NDS只要一千出头，龙哥在此提醒各位玩家朋友：虽然我们都希望以低价格买到心仪的主机，但过低的价格其实是不合理、也是不正常的！遇到这种情况请一定不要贪眼前的小便宜，否则最后吃大亏的绝对是自己！上面提到过的一千出头的NDS，龙哥就怀疑是成色比较新的二手机器；二手机器并不可怕，但JS们将二手机器当新机器卖的做法很让人担心——你可以卖二手机器，但必须公开说明，否则就是欺骗！

●特别提示③：行货版IDS性价比……

大家最关心的行货版小神游IDS最近也有新消息了，具体详细内容各位已经从本期新闻眼栏目中了解到了，这里龙哥就不再重复。虽然一千九的价格（如果消息可靠的话）比水货NDS高太多，但考虑到随机附赠一款游戏以及售后服务，全国通信功能的对应以及两百元左右的汉化软件支持，都有着不小的吸引力。尤其是IDS可以玩所有版本的NDS游戏，但中文游戏只对应IDS的设定对许多掌机玩家而言无疑杀伤力巨大。但不管怎样，看来想购入IDS的朋友都必须准备好充足的银子了。

●特别提示④：NDS烧录卡进入实测阶段

最后再说说关于这两款掌机游戏D版方面的消息。PSP的UMD光盘近期来看无沦陷可能，但是NDS烧录卡已经有了最新消息。据称，该NDS烧录卡已经开发完成，目前已经进入测试阶段，相信不用多久就可以正式发售。目前最关键的还是NDS游戏的ROM来源，如果解决不了这个问题，NDS烧录卡即使出了也等于白搭。一旦这些问题NDS烧录卡的开发厂商都能解决，相信会吸引相当多中国玩家投入NDS阵营。



XBOX360名称的由来

杂谈Q 龙哥，我看上期电软的游戏新闻栏中报道了很多XBOX新主机的相关消息，最奇怪的就是新一代XBOX主机的名称竟然不是XBOX2而是什么XBOX360，请问龙哥这么叫有什么特别的意义吗？ **（河北邢台 XB饭）**

之所以之前业界一直用XBOX2来称呼下一代XBOX，可能是出于索尼“PS→PS2→PS3”的主机名称定义习惯吧？其实除了PS系列，回顾以前的业界游戏主机命名，其实并不会单纯只在主机名称后面加个数字完事，比如家用机中任天堂的“FC→SFC→VB→N64→GC→REVOLUTION”、世嘉的“MD→SS→DC”，以及掌机“GB→GBP→GBC→GBA→NDS”等。微软之所以将新主机命名为XBOX360，龙哥认为最大的可能是去“360代表圆满”之意：在几何学中，圆形是最完美的（就像三角形是最稳定的一样），360也正有最完美之意。看来微软对这台新主机寄予了相当的厚望，同时也非常有信心。另外，龙哥也听说过有欧美分析家认为微软之所以如此定名还有另外一层的意思：那就是如果使用XBOX2的名称的话，会让一些不知情的玩家有一种XBOX2比PS3要低端的错觉（2<3？），不利于新XBOX的市场拓展。



火炎纹章系列简介

游戏Q 希望人见人爱、车见车载的龙哥能帮我个忙，把所有任天堂发售过的火纹，包括未发售的NGC的苍炎之轨迹告诉我，总共有哪些版本，有多少款火纹，是所有平台的呀！（包括FC、SFC，好像还有些另外的平台），拜托龙哥啦！ **（广西省玉林的高中生 黄赞）**

- 火炎纹章·暗黑龙与光之剑——FC/1990
- 火炎纹章外传——FC/1991
- 火炎纹章·纹章之谜——SFC/1994
- 火炎纹章·圣战的系谱——SFC/1996
- 火炎纹章·多拉基776——SFC/1999
- 火炎纹章·封印之剑——GBA/2002
- 火炎纹章·烈火之剑——GBA/2003
- 火炎纹章·圣魔之光石——GBA/2004
- 火炎纹章·苍炎之轨迹——NGC/2005

火纹发售至今已经正好15周年，一共出过9部作品。

购机Q 1、小弟想在次世代商城邮购小神游SP，但一直担心屏幕上的坏点问题。另外，神游公司是否已经开始销售和汉化GBA游戏，为什么一直没有消息？2、XBOX什么时间出行货？能否改机？目前什么改机芯片最好，能否运行所有XBOX的游戏，方法是什么？目前XBOX是否都是原装机？还有，2004年1月13日以后生产的XBOX是否存在安全隐患？ **（山东日照 CQL）**

1、目前小神游SP中存在坏点的机器其实比例很小，而且即使一两个坏点对游戏的影响也不大，购买后坏点太多的话是可以要求退换的。目前已发售的中文GBA游戏还是去年的“超级马力欧2”和“瓦力欧寻宝记”两款，“瓦力欧制造”估计年中就会上市，其余汉化GBA游戏目前进度不明；2、年内应该可改。XBOX改机芯片早已完美，直接运行即可，目前市面上最常见的XBOX改机芯片是阿拉丁系列。有安全隐患的XBOX电源包括欧洲以外地区于2003年10月23日以前制造的主机，以及欧洲地区2004年1月13日以前制造的主机，04年1月13日以后的XBOX是可以放心的。附带说一句，其实这一隐患的发生率相当之小，1400多万台主机、全球免费运送，微软这次的认真负责态度与索尼前段时间对“PSP按键”一事中的不负责态度形成了鲜明对比。

谁说坏蛋不能行善积德

游戏Q 1、我最近在玩《侠盗猎车：圣安德列斯》，发现有个任务一直无法完成，就是MADD DOGG这个任务，其实就是用附近的卡车来接住并拯救他就可以了，但他跳得太快了，大概1、2秒就跳了，根本来不及救，这让我郁闷了好一阵了，请告诉我是什么原因？是BUG还是什么，谢谢！2、龙哥热线栏目中大多数问题是在网上回答还是杂志上回答？这次请龙哥把我的问题刊登在杂志上，因为我电脑最近坏了。 **（上海 林权生）**

1、不是系统BUG，而且这个任务其实并不是很困难。首先需要迅速跑上卡车，之后在迷你游戏中通过加减速尽量让车子靠近他，不需要很精确，但一定要尽量靠近。接着其在摔倒之后会来个大跳，只要正确操作就可使其跳到车上，此时他还剩一半体力，开车将其顺利送到医院即可完成任务；2、一般纸张来信会尽量刊登在杂志上，网上的问题则基本上是在网上进行回答的。

购机Q 我是个BIO铁杆FANS，不久前，在一家游戏店有幸目睹一位达人BIO4通关全过程，惊为神作！今有意染指GC，我知道GC在国内销量一直不佳，请问现今市面上翻新情况如何？如何加以鉴别？另外关于PSP，1、三月份全球同期上市的版本中是否包括港版又或行货版？2、港版的操作系统是否简体中文？3、港版机是否能玩日版、美版游戏？ **（湖北武汉 张来帆）**

BIO4是神作，喜欢动作游戏的玩家有条件的话请务必入手！从GC版表现来看，年底的PS2版BIO4能够做到让玩家不会太失望就已经不错了。GC在我国货源较少，基本没有翻新机，最多是二手机器，请放心。1、3月24号发售的是美版PSP，港版和台湾省版PSP发售日为5月21日，欧版则要更加靠后，目前索尼没有发售行货PSP的意向；2、不是，操作系统仍然只对应日文和英文，要以后通过软件更新的方法才能支持中文。无论如何，看来这次的港版PSP推出的似乎过于匆忙；3、可以。

游戏画面≠显示效果

杂谈Q PS的画面与DC比较谁更好？听说GBA2的画面水准超过DC，那么它是不是比PSP的显示效果更好呢？ **（电软忠实FANS 刘俊东）**

当然是DC强，而且是强上许多。虽然两者同为32位主机，不过双CPU及硬件性能大幅强化后的DC性能上确实要比PS好很多，这点是没话说的。至于显示效果和画面水准其实是两个完全不同的概念。我们通常所说的游戏画面是指不考虑显示设备的情况下单凭主机硬件和游戏开发商实力所制作出来的画面精美及细致程度，但说到实际的游戏显示效果，则往往还与显示设备的质量息息相关。比如同样一款游戏，使用的电视不同、或是接了S端子或分量线后的实际显示效果差距相当大；而具体到掌机方面，显示屏的解析度、液晶屏的类型、前光、背光还是侧光等等都对显示效果影响很大。而且PSP是以PS2为目标进行设计的，尽管实际效果肯定达不到，但即使GBA2能超过DC，也并不代表它就一定能超越PSP——单一画面和性能而论。

硬件Q 小弟的XBOX近日大罢工，带到BOSS那里去修，他说必须换一个光驱，但他现在没有原装XBOX光驱，让我到电脑市场买一个16倍速的光驱安到XBOX上，我问电脑光驱可以安到XBOX主机上吗？他说没有问题，但是我一直在看电软的龙哥热线，龙哥热线上说XBOX主机的光驱有三星和飞利浦之分，是不是XBOX主机只能装三星和飞利浦光驱，不能装其它16倍速的光驱？那么三星和飞利浦的光驱多少钱？ **（山东济南 郁闷的AL）**

XBOX的光驱，并不是只能装三星和飞利浦的，热线中介绍过的这两款只不过是微软官方的光驱型号。而如果自己想要更新光驱的话，除了上面那两种牌子，不管是不是电脑用，只要是IDE接口的就可以了。目前普通的DVD的光驱都不贵，几百大洋就能买到很不错的光驱了。不过龙哥建议您先别急着换光驱，最好试试擦擦光头，确实不行了的话再买新的，XBOX光驱很皮实的，没这么容易挂掉。

购机Q 由于工作的关系，我经常跑外，所以过段时间打算入手PS2 70000，但看了你们对该机的品评本人又举棋不定，我为PS2 70000小型的机身和便携性着迷，但就该机的性能而言它和PS2 50000X系列比有哪些差距弱点，前一阵我跑了本地较大的几个店子，还发现有一千三百大洋和一千六百大洋两款机型，这更让我迷惑了。希望龙哥能够百忙抽空给想入手PS2 70000的旅人们指点迷津作一个全方面的评估和建议，让我这个老头半路受一点阳光。还有就是PS2有没可能出最终幻想合辑，我特怀念玩最终幻想8的，今后的日子如果能玩PS2版最终幻想8多好啊！ **（辽宁沈阳 鄂文涛）**



这点以前曾经在热线中专门介绍过，与5万相比，7万系列无法内置硬盘，但内置了网卡，同时原本内置的电源专门取出来了，取消了1394端口等；实际游戏效果和5万是一样的。7万的话，一千三百多到一千四百多比较合理，一千六的则比较奇怪了，龙哥不知道后者为什么会是这个价格，您最好问问该BOSS具体的原因。就算SE要在PS2上复刻PS

版的FF，也肯定是一作一作的复刻，而不是采用合集的方式，否则对赚钱大计不利。龙哥以为，与其怀念FF8，还不如期待可能今年年底发售的FF12，就算要复刻龙哥也是更加期待FF7。

周边 Q 我是一个新手，但《电软》我还是经常看的。我前些日子买了一部GBASP觉得非常不错，但听说它还能看电影、听MP3，觉得很好玩，我想请教龙哥一个问题，烧录卡和电影卡的区别是怎样的？我很想用GBASP看电影、听MP3，具体操作和需要另买什么，请指点，大概需要多少钱？还有烧录卡能不能看电影MP3，它和电影卡哪个效果好，买哪个合适些？希望龙哥一定给予指点，在这小弟先谢过。还有超级机器人大战OG2中文版什么时候出呀？ **（辽源 刘兵）**

烧录卡是通过FLASH芯片存储游戏ROM，电影卡则是以CF卡作为存储介质；前者采用的FLASH芯片由于加工方面的原因，容量相对较小，同容量的价格要远高于CF卡，不过后者需要同时购买CF卡和读卡器才行。想为SP增加这些外设功能的话烧录卡或电影卡的购买是必须的，不过虽然两者都可以实现这些功能，但无疑在这方面容量大、价格相对便宜的电影卡更有优势。至于价格得看您想要买多大容量的了，关于这些东东的具体价格列表可以参考每期随杂志附赠的电玩通。OG2的汉化进度目前已完成SRX路线前36话，全部汉化还需要不少时间——当然，这都是我国机战迷自己进行的汉化工作。

杂谈 Q 1、小弟是洛克人X系列的超级FANS，我看每一部分的主题曲都是动画，真的有洛克人X系列的动画吗？有的话请转告。2、洛克人X指令任务会不会出PC移植版？我的正版碟已达再也无法读取的状态，我还有好多装备都没拿到呀！3、偶最近在玩"樱大战3·巴黎的燃情岁月"，偶想看些动画，有没？具体入手方法是？4、生化危机4，我看了电击之后非常想玩，可我没有GC……什么时候才有PS2版呀？还有，NGC的手柄真抽象。5、龙珠Z3美版和日版有什么区别？6、电软的出版日期是每月的1号和15号发行？为什么每次到邮亭去(3-4号的样子)都说没有？ **（四川宜宾 李弋翔）**

1、X系列源于最早的洛克人系列，X的第一作最早于93年在SFC上发售。洛克人有漫画，但X系列没有专门的动画；2、本作只有PS2和GC版，没有PC版；3、如果是指游戏中的CG动画，将游戏全部打穿就行了。如果是指关于樱大战的动画片那可就多了，以前电软出的樱大战专辑中有详细介绍；4、PS2版得年底，不过请别抱太大希望。NGC的手柄抽象？非也，NGC的手柄手感其实要比PS2手柄好多了，有机会亲自尝试一下的话您就能马上感到两者的差别；5、系统上基本完全相同，不过键位设置上不一样；6、基本上如此，不过考虑到邮寄速度，尤其是交付印刷后的不可控性，有时日期会有一定浮动。关于这点目前我们还没有想到好的解决办法，请大家再忍耐一段时间。

游戏 Q 我喜欢玩的游戏类型主要是ACT、RAC和AVG，贵刊介绍过无数款RPG游戏，于是硬着头皮玩《宿命传说2》中文版，可是一点都不会玩，怎么GAME OVER都不知道，很想学，请问怎样开始玩RPG类游戏？1、《恶魔猎人2》第13关，但丁在一座黑暗的城市中狂奔，到最后走到了个大房间，地面上有像海星的东东，不停蠕动，我不知怎么打出BOSS过关。《恶魔猎人3》贵刊会出攻略吗？菜鸟可以玩《恶魔猎人》吗？听说《恶魔猎人》很有难度。2、听说马上出港版PSP，是真的吗？龙哥玩过吗？在广州豪华版PSP2500元左右，价格合理吗？怎样用PSP看电影或听音乐，难道又去买UMD光碟，买一张UMD光碟不能刻录吗？像MD一样。每次都看贵刊的编辑点评，第一次见到所有人都给了《生化危机4》十分，难得！想玩《生化危机4》，要夫要买台NGC，我不希望CAPCOM公司将它移植给PS2。 **（广东广州 林立军）**

请恕我直言，如果连中文版宿命2都完全打不下去的话，估计您的RPG游戏"天分"还真是有限的很了……实在不行也不用勉强自己，选择自己喜欢的游戏类型玩就可以了。1、恶魔猎人2第13关我记得直接就是对ARIUS的BOSS战啊，而且此战也没什么难度，狂砍即可。DMC3的攻略早已刊出，而且除非是挑战高难度，一般难度下即使普通玩家应该也还是能够应付过来的；2、相关信息请参看本期热线其他问题，港版还没出龙哥怎么玩？价格稍贵，UMD是无法刻录的，除了专门的UMD光盘，也可用专门的软件将音乐和电影拷到大容量记忆棒中再通过PSP播放。BH4确实值这么高分，当之无愧！

武藏传2全称号获得方法

我最近在玩武藏传2，美版的，看了杂志上的攻略，写得非常详细，谢谢，不过关于武藏可以获得的称号好像没有全部列出来，虽然感觉不是很有用，可小弟作为一个武藏迷，还是希望能够获得全部的称号，能不能请龙哥帮个忙告知武藏传2中全称号的入手方法？ **（上海 公主抱）**

正好负责该攻略的北斗正愁没地方刊登全称号获得条件，这里就借热线一角完全附送吧：

New	系统默认称号
Stranded	打败序章BOSS Vaporbot并与笼大师交谈后获得
Earthshaking	得到地之圣剑并释放其隐藏力量后获得
Suicidal	在Roquefort Mine中的飞行器小游戏中获得"C"等级评价
Daredevil	在Roquefort Mine中的飞行器小游戏中获得"B"等级评价
Hot Shot	在Roquefort Mine中的飞行器小游戏中获得"A"等级评价
Flying Ace	在Roquefort Mine中的飞行器小游戏中获得"S"等级评价
Vanquishing	打败第二章BOSS章鱼Scarlet Kraken后获得
Handsome	在第三章与Mirabo对话并被其称为"handsome"之后获得
Sizzling	打败第三章BOSS火巨人Moltan后获得
Red-Hot	帮Pepper获得鱼肉并做出料理选择品尝后获得
Extraordinary	救出风之圣女Istara后自我介绍时选择"I'm Musashi, the famous samurai!"
Famous	救出风之圣女Istara后自我介绍时选择"I'm Musashi, swordsman extraordinaire!"
Notorious	救出风之圣女Istara后自我介绍时选择"I'm Musashi, the legendary heartbreaker!"
Shameless	与镇中的Chimay对话后不听帮助事项
Promising	与镇中的Chimay对话选择听取帮助事项
Merciful	从塔中救出无之圣女Clochette并成功逃出
Peeping	救出Clochette并当其在3F Chief's Quarters中换衣服时试图进入
Plundering	帮Selfie从塔中找到电子琴
Captivating	获得"Juggle"技能后参加武藏门口的马戏团表演并使用该技能
Boring	参加马戏团表演时不使用"Juggle"技能按△键直接退出
Deadly	完成斗技场中的"the Leader's Cup 100"项目
Chivalrous	在最终章Rampart Isle使用五把圣剑救出公主Mycella
Card Shark	集齐全部110张Imagicards

关于国内的游戏学校

杂谈 Q 在第3期的电软上看到清华与SQUARE准备合办什么游戏教育学院，不知道这个学校怎么样？小弟还有几个月就要高考了，这个BOSS可不能大意，还得努力练级。以前杂志上也有一些游戏学院的广告，我想那些应该都是专科，不怎么样的，难道清华那个也是一样？望龙哥能够对国内的游戏教育做个简介，并推荐几个好的学校，作为闯关族的小弟的确是想为国内的游戏事业献上微薄之力，我相信有此想法的人应该不在少数，希望龙哥能在杂志上给个答复！ **（游戏粉丝 HIT）**

事实上双方在签订协议后并没有太多大的举动，而且也不是合办您所谓的游戏教育学院，实际上是相当于双方合作在新华新开了一个与游戏开发及设计相关的专业而已。目前首先需要做的是先进行相关人员培训和师资积累，仍然处于准备阶段，到现在还没有对外正式开始招生。客观来讲，我国的游戏学校现在还相当稀少，就算有此类学校或是专业也都尚处于萌芽阶段，而且以动画类制作为主，具体的游戏开发课程很少，至于更高层次的游戏设计与策划等内容就更少了。有志于此的玩家朋友需要有足够的心理准备，这条路要走下来必须得有相当的付出才行，龙哥也在此祝大家能够梦想成真！

游戏的静态视觉艺术尽汇于此

大墙画廊

首先恭喜小沛的精美图片收藏过万！！然后恭喜小沛的体重终于开始下降！其次祝贺大墙画廊上期改版后效果绝佳！最后祝贺这期栏目完成！如果你们不知道我在说什么，那就当我没说过。



←专业后用扎古 上海 顾玉麟
你的这幅画可以说是"粗中有细"，天空以及较大区域的色彩都显得很粗犷，而人物的面部表情以及机体身上的细纹则显得十分细致。实在不知道说什么好了，赞一个先！

↓青名法师 四川 ……
韩国人做的这款游戏最吸引人的就是人物设定了，小沛我还珍藏着这款游戏以及前作的所有人物设定图呢。你的这幅画明显已经开始靠近日式风格了，原画还要更另类一点。





↑艾佛森 上海 顾玉麟
这个家伙身上的纹身你似乎没有看清楚，我也就记得他脖子上的那个"忠"，只是艾佛森的表情不够霸气。

→魔法师 广西 卡布
你画的这位魔法师却让我莫名地联想到了坐在我旁边的唯夜。不过看看人家的身材，唯夜你要努力去塑身，夏天快到了……

↓渚薰 上海 顾玉麟
首先要感谢你一次投来这三幅质量不俗的画稿。这幅"渚薰"相比前两幅明显有些过于单薄，当然你一次画这么多不可能每一幅都那么复杂。下次求质就好了，量可以放在其次。







↑真宫寺樱 浙江 [illegible]
单就逼真程度来说，你的画和原版相比大致无二，可以看出有不少临摹的痕迹。你的画工不错，可以试着原创一些作品。



→绯花 [illegible]
绯花小姐果然是"只可远观，不能亵玩"！这幅画远看时无论是立体感还是整体构图都非常出色，但是近看之下觉得画稿的模糊效果还不够细致，容易让人眼晕。



变身

T_T

小强们的天界进行曲

今天天气不错，挺风和日丽的，我们上午没有课，这的确挺爽的。一大清早开了驴子来下载，心里琢磨这XXX的天界篇该是多么好啊！一眨眼的工夫我就下完了，可这片子开始看就有点不对劲了！（咋就不对劲呢？咋就不对劲呢？），这打头阵的依旧是纱织和星矢，人家俩眉来眼去的根本没把别人放在眼里，我心说算了还是少损两句，毕竟人家这是纯洁的男女关系。不过这几个天斗士可都是要命的主，废话不少，招式也挺多，只是最后咋还是被小强给干掉了呢？这黄金GG就变成柱子我也就忍了，纱织这每次都自残的戏能不能换个花样？我说哎哎哎哎哎哎呀我去，我说这圣斗士的制作和监督们，你们真的不是来骗钱的吧？怎么说我也是看着这个动画长大的，怎么这期待了许久的剧场版这么让人无可奈何呢？我跳我跳我跳跳跳，跳哪搭搭去啊？一不小心就快进到了结尾，心想终于能和BOSS开打了，忽然看小强一声大吼，竟然脱了整个圣衣，我一瞅这不是挑战观众年龄界限么？随后未完待续的杂芳葩直让人觉得是在搞笑，我关了电脑骂一句VERY WELL。这就是XXX的小强和XXX的天界篇！这就是XXX的小强和XXX的天界篇！

还没出世就已经炒得谣言漫天的《圣斗士天界篇》就如在人群里投了个重磅炸弹一样，不仅各个卖动画光盘的店整天播放宣传，网络上的讨论声更是不绝于耳。在经历过冥王篇精美画面的视觉刺激之后，众人都以为这次的剧场版也必定是一个华丽的视觉盛宴，但是万万没想到只看开篇的几个画面，心里就凉了半截。开始这长矛发亩的一幕，不知道为什么总会让我联想起张老爷子的《十面埋伏》中竹林的那场戏。之后依旧是星矢的出场，很不能让人理解的是，哈迪斯只是刺中了星矢的胸口，何以造成他全身瘫痪？我们姑且不追究这变成植物人的原因，单就后来那莫名其妙的苏醒似乎有点太过离谱，让人不禁怀疑一直以来他是不是故意装相，借以让纱织照顾他？而纱织姐姐不知道是不是用了过期的染发水，要不这头发的颜色怎么就变来变去，变个没完？









剧情方面也没大的改进，再次重复老的套路，新的敌人出现了。雅典娜的姐姐月亮女神阿尔特弥斯闪亮登场，不仅霸占了圣域还明白地告诉雅典娜交出大权，俨然一副“这个座我已经占了”的架势。于是纱织以让星矢他们平安为条件，交出了统治权。（可惜那些曾经为你浴血奋战过的黄金圣斗士哥哥啊！难怪人说情人还是老的好，我就知道你们的关系不简单……），没了权利的纱织跑去水池那里割腕扮可怜状，苏醒后的星矢则打败了那几个天斗士，来到了纱织身边。之后就是莫名其妙、小孩子看不明白、大孩子也没看懂的情节，不过从那些什么你杀我啊，我还是想着你啊！你是我的女神，我是你的圣斗士之类的肉麻话里我们倒是明白了一点，敢情一直以来星矢大呼什么为了人类而战，为了正义而战，其实都是为了女神而战啊！随后就是雅典娜的哥哥阿波罗（啊！菠萝吗？）也出来掺一脚，至此序章完结，新的战斗才刚刚开始……

如果把这天界篇的几大败笔一一排列的话，那么这头一条就要算黄金哥哥没能出场。比起青铜的叉叉叉们来说，黄金十二哥哥们一直都是圣斗士里最抢眼的亮点，且看网络上众多同人女的YY文章就知道其魅力何其强大了，12：5的经典比例还不能让人明白谁多谁少吗？开篇不久就宣布十二黄金哥哥被困大石柱，而且是身上毫无遮挡的石像版，虽然这会让同人女脸红着惊叫，哎呀！我家的某某大人和某某终于相诚相见了，但是却自此宣布了十二哥哥不能再出场的铁的事实。难免不让人心生遗憾……

这第二大败笔就是，魔玲之弟的秘密揭开。

这个从最早的银河战争时期就被人怀疑是星矢姐姐的魔玲，虽然在冥王哈迪斯的时期莫名其妙的冒出了星矢真的姐姐——星华，但是很多人还是不死心地把魔玲当成星矢的姐姐，总在关键的时候让你想起，总在危急的时候挺身而出拯救你，给你最贴心的呵护，这个超越了速效救心丸的人就是魔玲啊！是那个不是速效救心丸却胜似速效救心丸的魔玲姐姐。没有阿瞬与一辉的那种随叫随到，让人肉麻加黑线的感觉。魔玲和星矢之间更多的像是一种心灵的守护，这种美好的感觉在天界篇被彻底的粉碎，因为魔玲真正的弟弟出现了，而且竟然还是天斗士。这种粉碎人希望的噱头就好比在《城市猎人》续集的开始就得知阿香死亡的消息一样让人失望到极点。

最后这一大败笔就要属星矢的献身出演了。我们已经习惯了紫龙帅哥的那种“打得过就打，打不过就脱”的套路，人家紫龙可是很能把握尺度的，一旦脱衣服不管用就自残，反正总能获得N多的同情票和飙升的人气。没想到星矢也学人家来这么一手，妄想“一脱走红”，岂不知这次是“画虎不成反类犬”，但是让人吃惊的目的倒是达到了，最可怕的就是纱织偏偏也要走“夫唱妇随”的路线跑来凑热闹友情出演，让片子的结尾有“未成年人不得观看”的嫌疑。

总的来说《天界篇~序章》的制作水准已经一般到了极点，也许是因为期望越大失望越大，也许是因为冥界篇强烈对比的结果，《天界篇~序章》整体的制作水平基本上和“剧场版”这三个字很难对等。

“圣斗士”是很多怀旧一派的动画人永远的话题，它的地位几乎成了划时代的标志。在几番起落以后依旧还是人们今天的话题，可见其影响的深远性。冥界篇的动画化一度掀起了复古怀旧的风潮，只是没想到的是本次的剧场版的制作水准让人如此的失望。咱老百姓有那么句土话说的好：做人还是要厚道啊！放着好好的冥界篇不做完，跑这来瞎折腾啥啊？

还是让我们再次期待冥界篇的圣火开始点燃吧！至于天界篇？就把它当成个笑话，放了吧……动画界危险，留心小强，遇到天界字样，还是绕远自保的好，没事洗洗，睡吧……



以将热门动漫改编成游戏而著名的BANDAI，在《龙珠Z3》大卖之后接着推出同样经典的《圣斗士》也就在情理之中了。单就游戏本身而言，本作最多只能算是一款中等质量的游戏：攻击判定不够合理、打斗的爽快感不足，必杀技威力太小等等。也许是车田正美笔下的人物不适合3D化，再加上厂商明显不够用心的制作，这次的画面效果真的是很粗糙。不过对于一名热爱圣斗士的玩家而言，光是听到开头那段热血澎湃的主题曲“天马座的幻想”相信就足以将所有的缺点暂时忘却了。

然而本作系统仍有最出色的两大设定：人物死亡后摇摇杆可数次复活以及防反对方的绝招，将原作中青铜小强们的无敌不死能力和“同样的招式对圣斗士不能使用两次”的至理名言完全忠实再现出来。再加上人气超强的黄金十二GG登场和原著中经典场景的重现，难道这一切还不够点燃圣斗士迷们心中的小宇宙吗！？

□文/小李飞鸦　责编/飞月

GAME BAR 闲聊游戏吧

最郁闷的事情莫过于当休息的时候却连个懒觉都睡不成。礼拜六的时候明明想美美地趴到中午的，结果邻居家居然在装修！凿墙声和电钻声响成一片，叮叮咣咣的好不热闹。

睡是睡不成了，于是决定起来收拾房间和洗衣服。可洗衣机居然坏掉了。它沉默地看着我，正如我沉默地看着它，然后耳边依然是凿墙声和电钻声热闹地响成一片。有什么办法？我只好奋力地手洗。

终于搞定这一切之后，我决定出门去感受一下好天气，但是没多远就崴了脚，难道自己的运动神经真的已经失调了？

那这期的主题是“倒霉”？of course not，这次是“诉说”，有什么心事或遭遇，把它说出来，你就会畅快很多。 □唯爱

希望生化没有危机

前两天，生化4终于到手了，于是很兴奋地冲回家打开机器玩。早就知道4代颇受好评，不过玩的时候还是让我吃了一惊。这一次的改革确实很惊人，



游戏变得更像一部好莱坞的大片了，从头到尾没有一点儿的冷场时间，充满了兴奋点。新加入的紧急回避系统更是让我颇不适应，玩了一遍之后Leon已经死了无数次，而且每次都惨不忍睹……几个小时下来，出了一身臭汗。没说的，如果我没有玩过以前的生化，或者说，我站在一个更复杂更客观的角度去评价这个生化，它是一个很出色的游戏。可是，这种出色是从游戏制作的水平上去说的，而如若从感情的角度，恐怕一些生化迷应该跟我有一样的感觉，就是生化已经不再是我们所熟悉的生化。做个不恰当的比喻，这就好比面对一个想吃一顿猪肉炖粉条的人，你却给了他一份精美的牛排。不能说牛排不够好，它是很好，可却不是我们想要的。

我第一次玩生化玩的就是2代，那时候完全不知道生化是怎么一回事，甚至还被游戏店的老板欺骗说这个游戏叫“鬼屋”，可以两人协作过关。就这样，我和我哥在完全混乱的状态下买了一张生化2和有生以来第一张记忆卡。回家以后，我们俩自然因为被“忽悠”而闷闷不乐。可是在看完了开场CG之后，我们又忍不住想继续玩下去。一开始连要先按R1再按确定才能开枪都不知道，连死N次之后才终于摸索出怎么操作。等进入了一开始的武器店，看见一活人，心里别提有多踏实了。看见老板把门锁住，我们悬着的心也放了下来。接下来的事大家应该可以猜到，当丧尸破窗而入，Leon一人逃到凄惨的后街上时，我们感觉自己的命运已经和这个小警官联系在一起了。随后我们变得步步为营，多少次在一扇扇未知的门前没有勇气，多少次想就躲在save房间里不要出来，包括到后来在试着去开“树置小屋”的后门时吓得半死的感觉，都恍如昨夜。至今想起，心中都会产生一种兴奋和悸动。那时候我是小学六年级，如今七年已经过去，回忆却历久弥新。

生化2绝对是一个经典，这谁都承认；不过当我在玩过2后又倒退回去玩1代时，并没有感觉有多么不适应。这时我才明白生化的起点原来是如此之高，1代除了画面由于当时的技术原因显得比较粗糙以外，几乎没有可以挑剔的地方。尤其是跌宕的剧情，最后得知威斯克就是幕后黑手时的感觉很复杂：毕竟是一起出生入死的战友，很多次在孤立无援时盼望威斯克那高傲的身影会出现。可在最后战友不得不生死相对，让人心情很沉重。而另外的一个细节——因为本人是先玩2再玩1，所以在1代最后得到的报告中看到Ada的名字时不禁拍案叫绝：真是没有白白设计的人物，不知道设计这个人物的时候是不是就已经为2代埋好伏笔了？简直是有太多的悬念等我们去揭开了！当时，因为这个偶然的发现，我的脑海里又出现了许多疑问。于是我又玩了许多遍的生2和生1，尽量发掘游戏中的玄机。曾经，这成了我的一大爱好，也使得我对这种悬疑风格的AVG产生了浓厚兴趣。

我觉得许多生化爱好者和我是一样的——我们并不在乎怎么打出S级、怎么取得隐藏武器这些东西。我们只是喜欢在生化的世界中寻找一些令人感动的细节：搜集每一个角色活过的证据，理解每一个谜题背后的深刻意义，不去看攻略，在自己的脑中建立一个完整的生化世界。

不久，生化3出来了。这确实是很难讲出好坏的一部，我第一次玩的时候觉得还不错，可第二次就觉得剧情有些无聊，第三次第四次我甚至找不到这款生化究竟表达了什么。从“被炸出来”开始，Jill之后的逃亡路上除了一片死亡之外没有什么能让人感叹的剧情。

个人认为，到警察局转了一圈还是蛮有怀旧味道的，追迹者的加入也使得游戏刺激了许多，让玩家在平时的探索中平添了几分不安，很好地抓住了人的心理感受。但至于其它……这个游戏没有更多出彩的地方了。随着一阵刺眼的光，这个让我们又爱又恨的城市消失了，生化以后的故事将如何继续下去呢，我们期待它会更加精彩。

之后的维罗尼卡不负众望，其实它应该被列为生化正统作品。本作剧情是相当深刻的，完全超出了“外传”应有的品质。这部生化很精彩，我在玩的时候又找回了玩2代时的感觉。让我记忆犹新的是城堡古宅中那个巨大的沾满血污的玩偶，真的让人心情很压抑；而最后在南极基地中出现的与之前一模一样的古宅，很好地体现出了这家人的奢侈与变态。我们常说的心理上的恐怖，就是体现在这些细节上的，生化抓住人心的地方也往往在这些细节上。本以为连外传也如此优秀，生化的未来将一片光明时，错误的决策使得生化将一飞冲天的大好机会错过了。

转投任天堂后，从某个角度而言，生化因为NGC的疲软而失去竞争力。偏又在这种时候，生化系列中最没意义的“生化0”又出现了——当然，这只代表我的个人观点。生化0中的病毒不再如以前那么“平易近人”，这使得生0中的一些怪物更像是科幻片中的异形，根本看不出是什么变异，几乎是推翻了以前的一些设定。这一个错误就已经够受了，偏又硬加了Billy这么一个帅哥，与主线剧情无甚瓜葛，让人摸不着头脑。想学流行搞前传首先得事先就安排好，可之前明明没啥事偏要编点儿事出来就显得很僵硬了。我觉得大家应该都有种感觉，就是生0的剧情已经开始走荒唐路线了。这一作其实才是真正的外传型作品，还好是依靠NGC的画面表现才没有被打入地狱。

其间，PS2上推出的“生化爆发”虽然没有什么剧情，但是创意还是非常好的，很久以来就期待能有同伴一起配合在生化的世界中冒险。尽管我们这里没有办法用PS2进行线上游戏，可我还是很喜欢这一部生化，它很好地体现出了生化系列的灵魂：解谜和逃生。不过遗憾之处就是这个游戏的流程过短，敌人也没有铺天盖地的感觉；还有，这浣熊市都炸了，就不要再恋恋不舍，该想点儿新的主意了。

最后，就是我现在手里这个好评如潮的生化4。就像我开篇说的一样，我们一直玩生化、喜欢生化，心里更是深深明白生化是靠什么为我们所爱。玩的时候，我也感觉到了生化4的进步和独特魅力，可在玩过之后又有些怅然若失。我们为了继续探究事情的真相，为了继续解开更多的谜题才风雨无阻地支持生化。可是生化在强化了动作性和刺激感的同时，放弃了她另一个最吸引人的地方。让我们问问自己，在生化4刚刚有点眉目我们就下定决心要买的时候，真的是冲着Leon一个帅气的转避后一枪爆头去的吗？这么多年了，说老实话，之前生化对动作性的要求在冒险游戏里是很差的，但是我们一直热情不减；现在动作变酷了，武器变得花哨了，生化的感觉却越来越淡……世界上真没有鱼与熊掌兼得的时候吗？

生化4的销量与品质不成比例，我想一个原因恐怕是它的变化之大已经不符合人们对生化的印象了。不是说都要学KOEI那样把一个东西出N代，但是游戏毕竟是冲着让人们开心的方向去的，只要能让玩家们感到切实的体贴和快乐，那就是好的。我们每一个爱玩生化的玩家，乃至所有喜欢游戏的玩家，都不希望生化终有一天因为商业原因黯然退出游戏界。毕竟，故事还没讲完，心跳还没有停息。作为一个渺小的玩家，我只能在心里衷心地祝福：生化永远没有危机。

□文/[illegible]



小丧

小丧跟与X宿舍的CS七本枪和XX战队的星际三连星不同，他是一位Light User。自从我们宿舍成立以来，他就一直是宿舍里竞技类游戏苦手；无论是胜利十一人、GT赛车、还是铁拳或KOF97，他在宿舍的排行总是名列最后。对于我们这个高手如云的宿舍，他显然成为各项比赛拖后腿的人。所以我们抓紧一切可利用的时间，用他当游戏练手，就是希望他能够赶上我们宿舍的平均水平。可是却没想到他的水平变得越来越次，舍长看他不争气，觉得实在过分，就一咬牙发了条宿舍令，叫他不要再以宿舍名义去网吧比赛了。之后，宿舍里再有重要的比赛也就很少叫上他。但是即使这样做也熄灭不了小丧对游戏的热情，每每有高手切磋，他都在一旁指指点点，但问题是每次都指不到点子上。终于，一次有人发话了："你这人怎么这么丧，就是你在旁边，我才老输的！"从此，他便被宿舍冠名"小丧"。

作为学校里比较早的一批装备PS2的宿舍，我们屋里经常是一派"八方风雨会中川"的景象。每次晚自习结束的时候，就有无数"游戏人"蜂拥而至，或打机、或观看、或聊天，宿舍内出奇地繁荣。这种景象引起了很多女生的注意，于是她们叫男生的时候干脆就是直接打电话到我们宿舍找，以至于后来我们宿舍成了女生话题中十分神秘的地方了。

有一天，一位校级美女来访，向我们讨教胜利十一人的玩法。我们都知道她有男友，而且老在换，所以一开始就都表现出了不屑的态度。当时老大过去答话道："就是玩嘛！踢两把就会了！"那位女生还以为我们要指导她，兴高采烈地坐到了电视前。紧接着，我们宿舍的几大高手轮流用中国队与她心仪的英格兰对决，结果每次比分都是十几比零。每个人在虐完了这个"菜鸟"之后，都淡淡地说上一句："没办法，使中国队，为了爱国么。"

那个女生也是很要强的人，虽然眼中流露出了感到被戏弄的郁闷和伤心，但仍做出一副今天不赢我就不走的态势。这时，车轮战轮到小丧出场，他过去先安慰了一句："我们宿舍就喜欢在一起开个玩笑什么的，他们说话你别当真！"小丧依然使用中国队开始比赛，但之后令我们所有舍员都感到意外的事发生了——他居然放水输了，这实在是令我们都很没面子的事。大家扫兴地一哄而散，出去吃晚饭了。

走之前，我看见小丧仍然还在那里细心地指导那个女生实况的操作细节。于是我们也没叫他，大家一干人等，一路上一面骂小丧垃圾，一面手舞足蹈地大侃我们的战术出色。等到吃完饭，上完晚自习回来一看，小丧和那MM居然还没动地儿，正在边开玩笑边踢比赛。只听她一口一个："看我小贝的点球"、"欧文加油啊！"看起来玩得还挺开心。这使我们都觉得小丧真是"舍耻"，用游戏来追女生，简直是在侮辱我们这些纯洁玩家的心。于是，大家就很少再和他主动说话，改成什么事都面儿上过得去也就成了。

时间飞逝，经过无数的社团比赛，我们宿舍的几个人在学校的游戏圈内已经小有名气，而小丧则一直在致力于他和那MM的关系上。在这期间，宿舍排斥小丧成了一种流行，没有人再和他踢实况或打铁拳了。而他总是默默地拿出一些很怪的游戏玩，像什么"维纳斯与布雷斯"、"星之海洋3"和"浪漫沙加"。每个游戏都是拥有一大串难懂的日文，一个让人不习惯的系统，还有些令人费解的剧情。

但他却玩得津津有味，仿佛那一大串日文他都能看懂似的。

毕业将至，与其他对儿恋人不同的是，小丧和那女生的关系正在以迅雷不及掩耳之势亲密发展着，



似乎他们在游戏上找到了知己和共识。在一次聚会吃饭时舍长忽然神秘地跟我说："你知道小丧被哪里招走了么？是日本光荣！他居然能在校园招聘的时候拿出自己的日文一级证书，真令人不可思议啊。"我也感到很惊讶，之前他玩那些古怪的游戏，原来是在做日文考试的阅读理解练习啊。

不久，我在校园里看见了正在热恋中并肩走着的二人，我主动过去打了个招呼："嘿！最近怎么样啊？"小丧幸福地答道："挺好的，就是太忙，我们现在正一起琢磨着买房、买车呢……还有事，先走了啊！"看着这对儿远去的恋人，一种奇怪的感觉油然而生，这是……嫉妒。我狠命地摇了摇头，自言自语道："我是纯正的玩家，怎么会去嫉妒一个菜鸟的生活，我切星际、踢实况、开GT、打铁拳……哪个都比他强很多，我干嘛嫉妒他啊！"

但这时，一阵微风拂过，吹得两旁的柳树沙沙作响。别人听到的只是树叶的摩擦声，而我却感觉如同有人在我耳边轻轻地说道："游戏不是人生，你爱慕虚荣，现在也该有所觉悟了。"

□文/基马克思唯尔



在FF7余温尚未散尽FF8又正红火时，我也对SQUARE开始真正注意起来。华丽，我觉得是史氏游戏的最大特征。回顾一下SQUARE的历史，在各个时代的游戏海洋中，SQUARE的作品都可以算得上是最华丽的之一——当然，去掉这个"之一"也没有太多不妥。尽管从PS2中期开始，满眼都是"看上去很美"的游戏，但史氏的游戏依然华丽唯美到你一眼就能认出来。

SQUARE游戏的华丽，既不是简单的画面上的色彩丰富或特效绚丽，也不只限于系统庞大和世界观的深厚。这种华丽，更多的是一种源自于气质上的东西。打个不太恰当的比方：唐代的伟大诗人李白与李贺，同样的诗文飘逸，为人不羁，甚至同样写过《将进酒》。但李贺的诗中自有一种与生俱来的华丽——"琉璃锺，琥珀浓，小槽酒滴珍珠红。烹龙炮凤玉脂泣，罗帏秀幕围香风。"而在李白的诗中就是"五花马，千金裘，呼儿将出换美酒，与尔同销万古愁"的豪放了。这种华丽，不是想要就可以的，就算是"诗仙"。

说回到游戏，如果让CAPCOM来制作FF系列，那手感一定卓绝；如果让KONAMI制作沙加系列，那一定流行味十足；如果让NAMCO制作王国之心，那一定沉稳老练；如果让TECMO制作零生系列，那一定，会很性感……每家厂商都有自己的特"点"，但他们都做不出代表SQUARE风格的那种"华丽"。在ENIX与SQUARE还未正式合并时，ENIX公布了一款"驾龙者"，及至SE联合推出二代的时候，尽管仍旧只是代理，尽管目前只是一些图片，我们却也感到游戏明显带有史氏的华丽感，这单凭ENIX是做不到的。当然，这个例子也许掺杂了过多个人看法，那么再看看作为日本国民RPG的DQ，画面等方面的表现在DQ8中的变化，恐怕是有目共睹的。

华丽并不只体现在整体上，某些细节更能起到画龙点睛的作用。比如游戏中的主人公，在其身上铠甲的某个部位有枚做工精致、花纹典雅的徽章，那画面一下子就显得不同了；在BGM中多加哪怕一个小节的音乐，那音乐也变得出众了。正如SQUARE社名的由来——把各种有才能的人聚集在一起的广场，这个"广场"上确实有很多人才，甚至是天才，所以华丽在史氏的游戏中是随处可见的。看看"放浪冒险谭"、"圣剑传说"、"武藏传"等等在SQUARE游戏阵营中只能算是预备役部队的游戏，依然有超越某些二线厂商的主打游戏的素质，SQUARE的游戏阵容也可称得上华丽了。

当然，贝克汉姆式的"一招鲜，吃遍天"在游戏界是行不通的。每天面对整桌的珍馐佳肴，谁也有吃腻的一天。华丽在一定程度上已经成了SQUARE的负担。像SCEI的"我的暑假"，简单到把小溪的潺潺流水声就当成了BGM，却获得了相当的成功。也许，SQUARE，或者说SQUARE ENIX，该跟与自己同姓的SCEI大哥好好学学了。华丽的FF电影却让当时SQUARE的事业急转直下，只能和ENIX合并以求发展，而且在控股权上还处于下风。如果FF游戏再失败的话，那SQUARE会不会被人收购了事？过去辉煌也好，现在耀眼也罢，不能超越自己，就会被别人超越。希望SQUARE在自己还有力量爬起来的时候，学会两条腿走路。

□文/Joni



日本近期电子游戏全资料统计

全硬件 新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

天气渐渐转热，越来越有夏天的感觉了，然而近期日本游戏发售表却显得异常低调，家用机名单中BEST版以及各公司推出的廉价版产品较多，掌机方面也趋于平缓，总体来看，很长一段时间内都没有更新的重量级作品了。五一到来，我们又应当怎样度过呢？好在E3的脚步已然走近，下一场次世代主机大战正在酝酿，你准备好了么？让我们一同期待吧！ □责编/布塔

PLAYSTATION 2

发售日	中文名	日文名	类型	厂商
4月28日	★格斗之蛇	ファイティングバイパーズ	FTG	SEGA
	Chronicle	スペクトラルフォース クロニクル	S·RPG	DEAFACTORY
	Dear My Friend~Love like pawdery snow~	Dear My Friend~Love like pawdery snow~	AVG	YETI
	辐射 钢铁兄弟会	フォールアウトブラザーフッドオブスティール	A·RPG	INTERPLAY
	合金弹头5	メタルスラッグ5	STG	SNKPLAYMORE
	雇佣兵	マーセナリーズ	ACT	EA
	MABINO×STYLE	マビノ×スタイル	AVG	KID
	永远的阿塞利亚	永远のアセリア～この大地の果てで～	RPG	日本一
	永远的阿塞利亚（限定版）	永远のアセリア～この大地の果てで～(限定版)	RPG	日本一
	NORTH WIND~永远的约束~	NORTH WIND~永远の约束~	SLG	DATAM
	冒险王	冒险王ビイト ダークネスセンチュリー	RPG	BANDAI
	Lovely idol	らぶドル~Lovely Idol~	SLG	PRINCESSSOFT
	O@M-STATION	O@M-STATION	SLG	Arduc
	HELLOKITTY大作战	ハローキティのピコピコ大作战!	ETC	HAMSTAR
	MABINO X STYLE	マビノXスタイル	AVG	KID
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	Ck Software
	北风~永远的约定~ 限定版	North Wind~永远の约束~ 限定版	AVG	datam
	北风~永远的约定~	North Wind~永远の约束~	AVG	datam
[illegible]	前线任务ONLINE	フロントミッションオンライン	SLG	SQUARE·ENIX
	まじかる☆ている~ちっちゃな魔法使い~	まじかる☆ている~ちっちゃな魔法使い~	AVG	PrincessSoft
5月19日	★恶魔战士 DARKSTALKERS COLLECTION	ヴァンパイア ダークストーカーズ コレクション	FTG	CAPCOM
	横行霸道：罪恶都市 (CAPCOM COLLECTION)	Grand Theft Auto: Vice City (CAPCOM COLLECTION)	ACT	CAPCOM
	式神之城 II (TAITO BEST)	式神の城 II (TAITO BEST)	STG	TAITO
	for Symphony with all one's heart	フォーシンフォニー ウイズオールワンズハート	AVG	TAKUYO
	幽★游★白书FOREVER	幽★遊★白书FOREVER	ACT	BANPRESTO
	BURNOUT3 TAKEDOWN (EA BEST HITS)	バーンアウト3: テイクダウン (EA BEST HITS)	RAC	EA
5月26日	血腥左轮	レッド・デッド・リボルバー	ACT	CAPCOM
	★半熟英雄4~7人的半熟英雄（初回限定版）	半熟英雄4~7人の半熟英雄（初回限定版）	RPG	SQUARE·ENIX
	半熟英雄4~7人的半熟英雄	半熟英雄4~7人の半熟英雄	RPG	SQUARE·ENIX
	★NAMCO×CAPCOM	ナムコ×カプコン	SLG	NAMCO
	奥特曼	ウルトラマンネクサス	FTG	BANDAI
	蒸汽男孩	スチームボーイ	AVG	BANDAI
	伊苏IV	イースIV	RPG	TAITO
	RACING BATTLE C1 GRAND PRIX	レーシングバトルC1 GRAND PRIX	RAC	元气
	★饿狼 MARK OF WOLVES	饿狼 MARK OF WOLVES	FTG	SNKPLAYMORE
	Q版赛车	チョロQワークス	RAC	ATLUS
	SIMPLE2000 Vol.25 超冒险!赛车KING	SIMPLE2000 Vol.25 超冒险! 族车キング	RAC	D3PUBLISHER
	SIMPLE2000 Vol.78 THE宇宙大战争	SIMPLE2000 Vol.78 THE宇宙大战争	SLG	D3PUBLISHER
	破灭的玛鲁斯	破灭のマルス	SLG	DEAFACTORY
	DOG'S LIFE	ドッグズライフ	AVG	SUCCESS
	十二国记 赫赫王道 红绿的羽化 (KONAMI殿堂SELECTION)	十二国记 赫赫たる王道 红绿の羽化 (KONAMI殿堂SELECTION)	RPG	KONAMI
	十二国记 红莲的标 黄尘之路 (KONAMI殿堂SELECTION)	十二国记 红莲の标 黄尘の路 (KONAMI殿堂SELECTION)	RPG	KONAMI
	ANUBIS ZOE (KONAMI殿堂SELECTION)	アヌビスZOE (KONAMI殿堂SELECTION)	ACT	KONAMI
	NEO魂斗罗 (KONAMI殿堂SELECTION)	ネオコントラ (KONAMI殿堂SELECTION)	ACT	KONAMI
	雪语	雪语り	AVG	TAKUYO
	HOMEMATE 终之馆	ホームメイド 终の馆	AVG	PrincessSoft
	三国志VIII with POWER UP KIT	三国志VIII with パワーアップキット(KOEI The BEST)	SLG	光荣
	太阁立志传IV(KOEI定番)	太阁立志传IV(KOEI定番)	SLG	光荣
	信长野望岚世纪 with POWER UP KIT	信长の野望岚世记 with パワーアップキット(KOEI The BEST)	SLG	光荣
	麻将大会III(KOEI定番)	麻雀大会III(KOEI定番)	SLG	光荣
春季预定	新世纪福音战士	新世 エヴァンゲリオン	AVG	CYBERFRONT
	院察	剑豪	AVG	INTERCHANNEL
	★最终幻想12	ファイナルファンタジー	RPG	SQUARE·ENIX
	eJay Clubworld	eJay Clubworld	SLG	HAMSTAR
	汤姆克兰西 幽灵行动 丛林风暴	トム・クランシー ゴーストリコン ジャングルストーム	FPS	UBISOFT
[illegible]	STANDARD大战略 失去的胜利	スタンダード大战略 失われた胜利	SLG	SEGA
6月9日	少女义经传(WELLMADE the Best)	少女义经传(WELLMADE the Best)	RPG	WELLMADE
	少女义经传2 超越时光的契约	少女义经传2 刻を超える契り	RPG	WELLMADE
	METAL SAGA 沙尘之锁	METAL SAGA 沙尘之锁	RPG	SUCCESS
	★喧哗番长	喧哗番长	AVG	SPIKE
	SOCCER LIFE 2	サッカーライフ2	SLG	BANPRESTO
	★龙骑兵2 封印之红、背德之黑	ドラッグオンドラグーン2 封印の红、背德の黑	A·RPG	SQUARE·ENIX
6月16日	EYETOY: PLAY2	アイトーイ: プレイ2	ETC	SCEJ
	EYETOY: PLAY2 (EYETOY同捆版)	アイトーイ: プレイ2 (EYETOY同捆版)	ETC	SCEJ
	怪盗史莱库巴2	怪盗スライ・クーパー2	ACT	SCEJ
	浪漫大冒险	ポンコツ浪漫大活剧	RPG	IREM
	我们、一他如是说	そしてぼくらは、…and he said	AVG	INTERCHANNEL
	犬夜叉 乘义乱舞	犬夜叉 乘义乱舞	ACT	BANDAI
6月23日	不可思议游戏 玄武开传 外传 银之巫女	ふしぎ游戏~玄武开传 外传 银の巫女	AVG	DEAFACTORY
	格斗之王NEOWAVE	ザ・キング・オブ・ファイターズNEOWAVE	FTG	SNKPLAYMORE
	SuperLite2000冒险 蓝与青	SuperLite2000ADVANTURE蓝より青し	AVG	日本TELENET
	ENJOY GOLF!	エンジョイゴルフ!	SPG	日本TELENET
	恋、少女和机关枪	恋と少女とマシンガン	AVG	MMV
	Erementar Gerad 缘绊、翠风之剑	エレメンタルジェレイド え、翠风の剑	AVG	TAITO
	阴阳大战记 霸者之印	阴阳大战记 霸者の印	AVG	BANDAI
6月30日	★源氏	GENJI	AVG	SCEI
	幕末浪漫 月华剑士1·2	幕末浪漫 月华の剑士1·2	FTG	SNKPLAYMORE
	CONFLICT·DELTA II 海湾战争1991	コンフリクト·デルタII 湾岸战争1991	ACT	CAPCOM
	My Merry May with be	My Merry May with be	AVG	KID
	★SEGA2500系列Vol.18 龙之力量	セガ2500シリーズVol.18 ドラゴンフォース	SLG	SEGA
	★影牢II 黑暗幻影	影牢II Dark illusion	AVG	TECMO
	恋爱记	恋爱记	AVG	D3PUBLISHER
	创圣的アクエリオン	创圣のアクエリオン	AVG	BANDAI
	初恋 FIRST KISS	初恋 ファーストキス	AVG	PrincessSoft
	舞-HiME- 运命の系统树	舞-HiME- 运命の系统树	AVG	MMV
	OZ	OZ	ACT	KONAMI
	网球王子 最强队伍 (KONAMI殿堂)	テニスの王子様 最强チームを结成せよ! (KONAMI殿堂)	SPG	KONAMI
	网球王子 Sweet&TEARS2 (KONAMI殿堂)	テニスの王子様 Sweet&TEARS2 (KONAMI殿堂)	SPG	KONAMI
	网球王子 Smash Hit! (KONAMI殿堂)	テニスの王子様 Smash Hit! (KONAMI殿堂)	SPG	KONAMI
	网球王子 Smash Hit!2 (KONAMI殿堂)	テニスの王子様 Smash Hit!2 (KONAMI殿堂)	SPG	KONAMI
	柏青哥完全攻略 鬼浜爆走愚连队 激斗篇	パチスロ完全攻略 鬼浜爆走愚连队 激斗篇	SLG	SUCCESS
7月7日	★大家喜欢的块魂	みんな大好き块魂	ACT	NAMCO
	乐高星球大战	レゴスターウォーズ	ACT	TAITO
	武藏传II	武藏传II	A·RPG	SQUARE·ENIX
	樱大战V 永别吾爱	サクラ大战V さらば爱しき人よ	AVG	SEGA
	空色的风琴	空色の风琴	AVG	PrincessSoft
	NAMCOLLETION	ナムコレクション	ETC	NAMCO
	世界最强银星围棋6	世界最强银星围棋6	TAB	Magnolia
[illegible]	星球大战EPISODE3 西斯的复仇	スター·ウォーズ エピソード3 シスの复讐	ACT	EA
[illegible]	TOUGH DARK FIGHT	TOUGH DARK FIGHT	FTG	KONAMI
	ROBOTS	ロボッツ	ACT	MMV
[illegible]	式神之城 七夜月幻想曲	式神の城 七夜月幻想曲	STG	KIDSTATION
	火影忍者 漩涡忍传	NARUTOナルト うずまき忍传	ACT	BANDAI
	召唤之夜 黎明之翼	サモンナイト 夜明けの翼	SLG	BANPRESTO
其他	TRAIN SIMULATOR 京成·都营·京急	トレインシミュレータ 京成·都营·京急	SLG	音乐馆
	战国BASARA	战国BASARA	ACT	CAPCOM
	格兰蒂亚III	グランディアIII	RPG	SQUARE·ENIX
	零	零	AVG	TECMO
	★王国之心2	キングダムハーツ2	A·RPG	SQUARE·ENIX
	The age of infinity	The age of infinity	RPG	SUCCESS
	艾尔德兰传说	ティアリングサーガ	S·RPG	ENTERBRAIN
	Catan	Catan MMO	TAB	CAPCOM
	I/O	アイオー	AVG	Goodfeel
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	Goodfeel
	天马计划 机动战士高达（暂定）	PROJECT PEGASUS 机动战士ガンダム(暂定)	ACT	BANDAI
	尸人2	サイレン2	AVG	SCEI
	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
	鬼屋魔影 新的恶梦	アローン イン ザ ダーク~ザ ニュー ナイトメアー	AVG	CAPCOM
	大神	大神	ACT	CAPCOM
	学园天堂	学园ヘヴン おかわりっ!	AVG	INTERCHANNEL
	家族计划一心之绊一	家族计划一心の绊一	AVG	INTERCHANNEL
	GUNHEARTS	ガンハーツ	AVG	DEA FACTORY
	城堡幻想曲 艾伦西亚战记（暂定）	キャッスルファンタジア エレンシア战记(暂定)	AVG	角川书店

XBOX

日期	中文名	日文名	类型	厂商
4月21日	康斯坦丁	コンスタンティン	ACT	VMU
5月10日	★FORZA MOTORSPORTS	フォルツァ モータースポーツ	RAC	MICROSOFT
5月26日	血腥左轮	レッド デッド リボルバー	ACT	CAPCOM
5月26日	CAPCOM FIGHTING Jam	CAPCOM FIGHTING Jam	FTG	CAPCOM
	翡翠帝国	ジェイドエンパイア～翡翠の王国～	A·RPG	MICROSOFT
5月26日	格斗之王 MAXIUM IMPACT	KOFマキシマムインパクト	FTG	SNKPLAYMORE
5月26日	Conker: Live and Reloaded	コンカー：ライブアンドリローデッド	ACT	MICROSOFT
其他	VR战警3	バーチャコップ3	STG	SEGA
	雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイターズ エボリューション	ACT	NWS
	Unreal Championship 2	虚幻 锦标赛2	FPS	MICROSOFT
	Kameo:Elements of Power	Kameo:Elements of Power	AVG	MICROSOFT
	奴隶之王	MASTER SLAVE	AVG	TAKUYO
	RUNEBRID	RUNEBRID	S·RPG	TAKUYO
	EX CHASER	エクス・チェイサー	ACT	IDEA FACTORY
	加奈—妹妹—	加奈—いもうと—	AVG	ベンチーソフトウェア
	Fuzion Frenzy	Fuzion Frenzy	ACT	MICROSOFT
	Blood Wake	Blood Wake	RAC	MICROSOFT
	ILLBLEED	イルブリード	AVG	SEGA
	RLICS	レリクス	AVG	Bothtec

NGC

日期	中文名	日文名	类型	厂商
4月28日	★家园	HOMELAND	RPG	CHUNSOFT
	★家园（宽带适配器同捆版）	HOMELAND(ブロードバンドアダプタ同梱版)	RPG	CHUNSOFT
5月26日	★银河战士2 回声	メトロイドプライム2 ダークエコーズ	ACT	任天堂
	NBA街头篮球V3马里奥扣篮	NBAストリートV3マリオでダンク	SPG	EA
5月下旬	NBA街头篮球V3	NBAストリートV3	SPG	EA
6月9日	杀手7	キラー7	ACT	CAPCOM
6月30日	ちび机器人!	ちびロボ!	SLG	任天堂
7月14日	Dance Dance Revolution with MARIO	Dance Dance Revolution with MARIO	MUG	KONAMI
7月21日	马里奥棒球	マリオベースボール	SPG	任天堂
7月28日	ROBOTS	ロボッツ	ACT	MMV
其他	口袋妖怪GC	ポケモンGC	RPG	任天堂
	NEVERLAND SAGA	NEVERLAND SAGA	RPG	IDEAFACTORY
	动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
	★赛尔达传说	THE LEGEND OF ZELDA	A·RPG	任天堂
	星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂

GBA

日期	中文名	日文名	类型	厂商
4月28日	RIRAKKUMA每日	リラックマな まいにち	ACT	Imagineer
	茶犬的梦冒险	お茶犬の梦冒险	AVG	MTO
	游戏王DUEL	游戏王デュエル	ETC	KONAMI
	THE TOWER SP	ザ タワーSP	SLG	任天堂
	ONE PIECE DRAGON DREAM	ONE PIECE ドラゴンドリーム	ACT	BANDAI
4月下旬	甲虫MONSTER2·BATTLE STDUM	甲虫モンスター・バトルスタジアム	SLG	CULTUREBRAIN
	甲虫MONSTER2·BATTLE MASTER	甲虫モンスター・バトルマスター	SLG	CULTUREBRAIN
	甲虫MONSTER2	甲虫モンスター2	SLG	CULTUREBRAIN
5月19日	摇摆大金刚	ぶらぶらドンキー	ACT	任天堂
	幻想少年	ファンタジックチルドレン	ACT	BANDAI
6月9日	魔法先生NEGIMA!	魔法先生ネギま!	AVG	MMV
6月16日	NONONOPUZZLE	ののののパズルちゃいリアン	PUZ	任天堂
6月23日	甲虫王者GREATEST CHAMPION之路	甲虫王者グレイテストチャンピオンへの道	SLG	SEGA
6月30日	桃太郎电铁G	桃太郎电铁G	TAB	HUDSON
7月7日	乐高星球大战	レゴスターウォーズ	ACT	TAITO
	Erementar Gerad 封印之歌	エレメンタルジェレイド 封印されし歌	AVG	TOMY
10月1日	死神	BLEACH	ACT	SEGA
其他	超级方块霸王ⅡX	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	CAPCOM
	索尼克ADVANCE3	ソニックアドバンス3	ACT	SEGA
	TAKO BALL	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	游戏王 DUEL	游戏王 デュエル	ETC	KONAMI
	MONSTERS EX3	モンスターズ エキスパート3		
	章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
	GBA美术馆4	ゲームボーイギャラリー4	ETC	任天堂
	马里奥网球GBA	マリオテニスGBA	SPT	任天堂
	少年侦探团 红眼の魔人	少年探侦团 红眼の魔人	AVG	SUCCESS
	新我们的太阳	新ボクらの太阳	ACT	KONAMI
	逆袭的SABATA	逆袭のサバタ		
	死神	BLEACH	ACT	SEGA
	金色的卡修贝尔	金色のガッシュベル!!	ACT	BANPRESTO
	THE CARD BATTLE for GBA	THE CARD BATTLE for GBA		
	EREMENTAR GERAD	エレメンタルジェレイド	ACT	TOMY
	飞龙之拳Ⅰ·ⅡPLUS	飞龙の拳Ⅰ·ⅡPLUS 激斗の3本入り	ACT	CULTUREBRAIN

PSP

日期	中文名	日文名	类型	厂商
4月28日	主角是钱形	ドラスロット 主役は钱形	SLG	DORASU
	彼岸岛	彼岸岛	ETC	NOWPRO
5月12日	宇宙侵略者POCKET	スペースインベーダーポケット	STG	TAITO
5月26日	拥抱季节	季节を抱きしめて	ETC	SCEJ
	桑巴舞王	サンバギータ	ETC	SCEJ
	双面女郎	ダブルキャスト	ETC	SCEJ
	雪割之花	雪割りの花	ETC	SCEJ
	INTELLEGENT LICENSE	インテリジェント ライセンス	PUZ	NOWPRO
6月下旬	伊苏 那比西提之匣	イース— ナピシュテムの匣	A·RPG	KONAMI
	机动战士高达 for PSP	机动战士ガンダム for PSP	SLG	BANDAI
6月23日	英雄传说 朱红之露	英雄传说 朱红い露	RPG	BANDAI
6月29日	爆殺～BAKU-NO～	爆殺～BAKU-NO～	ETC	EIDOS
6月30日	炸弹人 PANIC BOMBMAN	ボンバーマン パニックボンバーマン	ACT	HUDSON
6月30日	实战柏青哥必胜法：北斗神拳PORTABLE	实战パチスロ必胜法！北斗の拳PORTABLE	SLG	SEGA
	ADVANTURE PLAYER	アドベンチャープレイヤー	AVG	FROMSOFTWARE
其他	★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
	密码兵器	コーデッドアームズ	FPS	KONAMI
	Zooo	Zooo	AVG	SUCCESS
	怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
	NBA Street	NBA Street	SPG	EA
	NFL Street	NFL Street	SPG	EA
	魔界战争	魔界ウォーズ	S·RPG	日本一SOFTWARE
	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
	山手MAX PSP	山手MAX PSP	RAC	ATLUS
	公主王冠PSP	プリンセスPSP クラウン	SLG	ATLUS
	TGM-K	TGM-K	ETC	ARIKA
	KOF	KOF	FTG	SNKPLAYMORE
	ANGEL COLLECTION	エンジェルコレクション	SLG	MTO
	红侠乔伊	VIEWTIFUL JOE	ACT	CAPCOM
	虫	虫	SLG	GLOBAL A ENTERTAINMENT
	胜利十一人	WINNING ELEVEN	SPG	KONAMI
	战国CANNON	战国キャノン	STG	彩京
	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
	实战柏青哥必胜法系列	实战パチンコシリーズ	SLG	SAMMY
	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
	PROJECT S	PROJECT S	ETC	SEGA
	卡拉OK	KARAOKE	ETC	SCEI
	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCEI
	天地之门	天地の门	A·RPG	SCEI
	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
	随地乐胜！柏青哥宣言	どこでも乐胜！パチスロ宣言	SLG	TECMO
	龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
	天诛	天诛	ACT	FROMSOFTWARE

NDS

日期	中文名	日文名	类型	厂商
4月28日	大众麻将DS	みんなの麻雀DS	TAB	MTO
	滚滚兔	ぐるぐる投げっと	ACT	SUCCESS
	DEVILISH	デビリッシュ ボールバウンダー	ACT	STARFISH
5月26日	脑力锻炼成人DS训练	脑を锻える大人のDSトレーニング	ETC	任天堂
	炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
5月19日	实战柏青哥必胜法：北斗神拳DS	实战パチスロ必胜法：北斗の拳DS	SLG	SEGA
5月下旬	SD高达G世纪DS	SDガンダム Gジェネレーション DS	SLG	BANDAI
6月下旬	超执刀	超执刀	SLG	ATLUS
	DEEP LABYRINTH	ディープラビリンス	RPG	INTERACTIVE BRAINS
	TOYHEADS WORLD	トイヘッズ ワールド	ACT	INTERACTIVE BRAINS
6月16日	DS乐引辞典	DS乐引辞典	ETC	任天堂
6月23日	FC战争DS	ファミコンウォーズDS	SLG	任天堂
6月30日	ATARI MIX	アタリミックス	ETC	ATARI
	SIMPLE DS系列Vol.1 THE麻将	SIMPLE DSシリーズVol.1 THE麻雀	TAB	D3PUBLISHER
	SIMPLE DSシリーズVol.2 THE Billards	SIMPLE DSシリーズVol.2 THEビリヤード	TAB	D3PUBLISHER
	SIMPLE DSシリーズVol.3 THE虫网王国	SIMPLE DSシリーズVol.3 THE虫とり王国	SLG	D3PUBLISHER
	沥青都市赛车	アスファルト アーバンGT	RAC	TAITO
7月21日	游戏王：Nightmare Troubadour	游戏王：Nightmare Troubadour	TAB	KONAMI
7月28日	ROBOTS	ロボッツ	ACT	MMV
其他	涂鸦王国	ラクガキ王国	ETC	TAITO
	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	AVG	元气
	魔法TOUCH	魔法タッチ	ACT	BANDAI
	Project JSS	Project JSS	AVG	任天堂
	圣剑传说	圣剑传说	A·RPG	SQUARE·ENIX
	福星小子	うる星やつら	AVG	MMV
	Londonian Gothics	Londonian Gothics 迷宫のロリータ—	AVG	MEGACYBER
	超级碧奇公主	スーパープリンセスピーチ	ACT	任天堂